

tremPC

"Calculatorul nu te ajută pe tine să gândești, ci te ajută să gândești pentru el" - Umberto Eco

||| în premieră: |||

matrox Parhelia
Nașul lui GeForce4



**PRIMUL CHIPSET
GRAFIC PE 512 BIȚI**

Performanță și calitate

Mega Handycam

Un asfințit dintr-un milion. Imortalizat
la un milion de pixeli.

Ultracompactul PC-101.

Noul Sony Handycam PC-101, având încorporat cipul Mega Pixel CCD, procesează un milion de pixeli pentru a-ți oferi imaginea cu cea mai înaltă rezoluție. Cu obiectivul Carl Zeiss vei avea parte de o videocameră ultracompactă cu care vei putea filma imagini de o calitate profesională. Folosind Memory Stick-ul sau conexiunea USB poți transfera imaginile filmate sau pozele către PC-ul tău, unde le poți viziona, stoca sau edita, după cum îți place. Așa că, atunci când vei dori să-ți revezi cele mai dragi momente din vacanță, ele vor fi la fel de clare ca-n ziua în care s-au petrecut.



Videocamera este livrată cu un Memory Stick de 8 MB.

Sony Handycam și Memory Stick sunt mărci înregistrate ale Sony Corporation, Japonia.

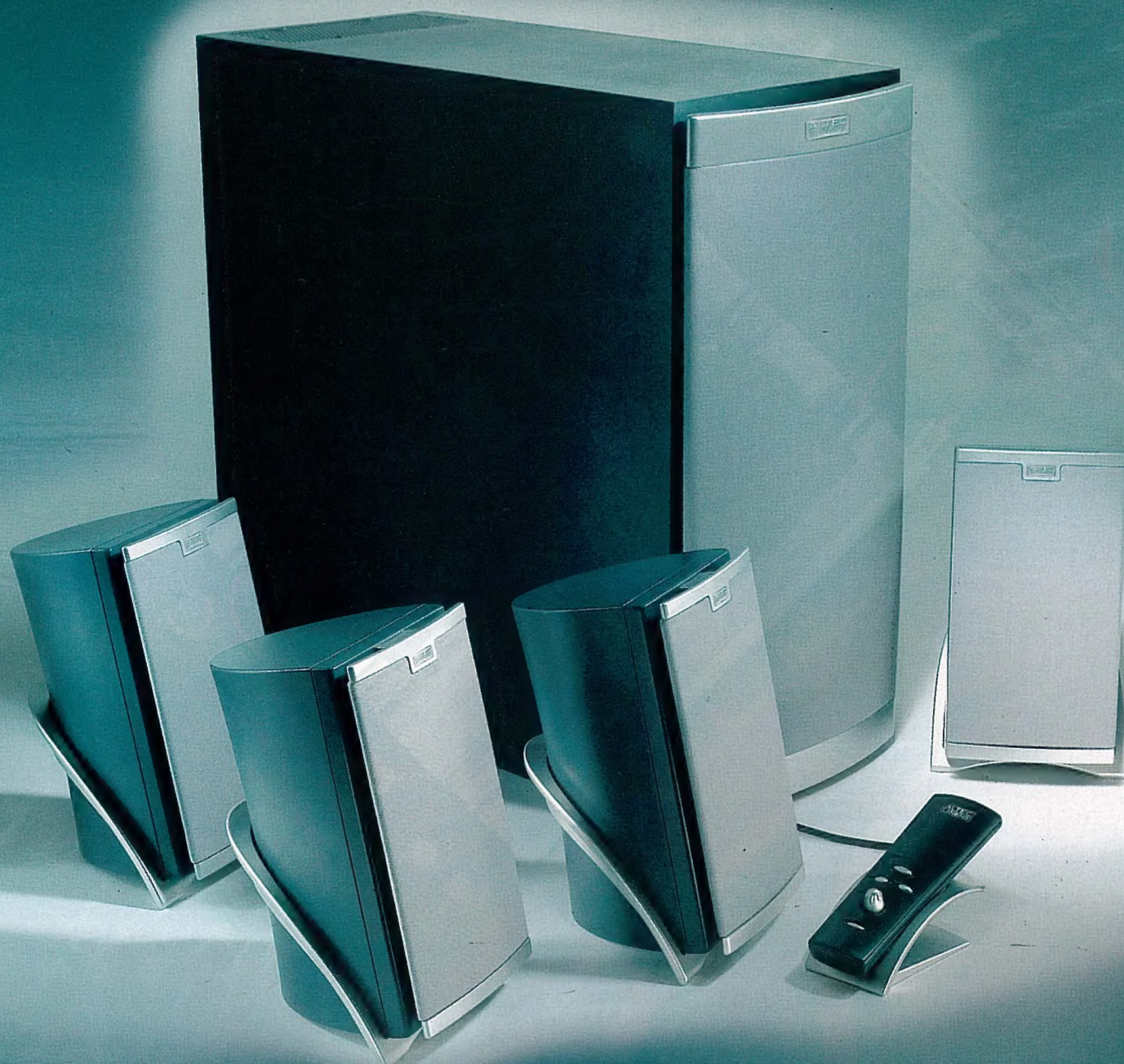
www.sony.ro



go create
SONY

ALTEC
LANSING[®]

Sunet de calitate încă din 1941



Pentru tine, muzica nu este doar divertisment, este o pasiune. Jocurile nu sunt un simplu hobby ci o obsesie. Filmele nu sunt doar imagini ci o experiență spațială.

Pentru tine, Altec Lansing continuă să îmbine arta cu tehnologia și să îți ofere acele momente prețioase când inima este atinsă și spiritul transformat.

Sunetul așa cum vrei tu să îl auzi!



Plăci video exagerat de rapide



Leadtek WinFast
"Placa video a anului"
în 2000 și 2001 în România
Cauți altceva?



GeForce4



WinFast A250 ULTRA TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4600
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 300MHz
Frecvență memorie: 325MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A250 TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4400
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 275MHz
Frecvență memorie: 275MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce3



WinFast Titanium200 TDH

Chipset: GeForce3 Titanium 200
Memorie: 128/64Mb DDR
Viteză memorie: 3.8/4ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A170 DDR T

Chipset: GeForce4 MX440
Memorie: 64Mb DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 270MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A170 TH

Chipset: GeForce4 MX420
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 5ns
Frecvență chipset: 250MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce2 MX



WinFast GeForce2MX400TH

Chipset: GeForce2 MX400
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 200MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce2 MX



WinFast GeForce2 MX64

Chipset: GeForce2 MX200
Memorie: 32Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Răcire: radiator

TV/FM Tuner



WinFast TV2000 XP

Tuner: TV/FM
Sistem: PAL B/G, PAL D/K
Canale TV: maxim 181
Radio: FM 88MHz - 108MHz
Control: Telecomandă
Facilități: Picture in picture, scanare automată posturi TV și FM, captură film 640x480, video mail.

Placa de sunet



WinFast 6Xsound

Poziționare audio: 3D HRTF, suport boxe spate, poziționare C3DX în sistem de 6 canale
API: DirectSound 3D, A3D, EAX
Ieșire digitală: S/PDIF optic și coaxial
Conectori: microfon, boxe față/spate, MIDI, S/PDIF out/in,
Extra: Cablu S/PDIF optic

SIS 735



WinFast 7350KDA

Chipset: SIS 735
Bus: 226/200
Memorie: DDR PC2100/PC1600
Hard disk: Dual Ultra ATA100
Porturi: 1AGP/6PCI/1CNR
Dotări: LAN 10/100, AC97
Overclocking: XBIOSII system, CPU Protection OTS, Speed Gear



**2 jocuri incluse
versiune FULL
+ abonament
pe 3 luni la XtremPC**

* pentru plăcile video cu excepția GeForce2 MX 64

UNIC DISTRIBUTOR:



SKINMEDIA

RESELLERI: BUCUREȘTI:
Best Computers
Tel: 01-314.76.98

Ultra Pro Computers

Tel: 01-211.70.90
01-222.20.36
01-211.70.90
01-336.45.63

Matrics Serv
Tel: 01-231.04.71

Tape Computer
Tel: 01-330.90.22

Omnitech Trading
Tel: 01-210.50.65

C&C Computers
Tel: 01-322.90.80

GALATI:
Nexial Research
Tel: 036-319.120

TULCEA:
Nexial Research
Tel: 040-515.457

IASI:
ComputerHouse
Tel: 032-217.800

SIBIU:
Grafitti Computers
Tel: 069-23.20.91

SUCEAVA:
Ley Impex
Tel: 030-520.560

TIMISOARA:
ASSITEC
Tel: 056-190.337

ARAD:
BB COMPUTER
Tel: 057-280.555

PIATRA NEAMT:
Ciel Consult
Tel: 033-222.121

CONSTANTA:
Torent Computers
Tel: 041-831.820

Unde găsești de toate, dar nu orice?

Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețeaua Best Computers și vei găsi cea mai variată ofertă de componente, sisteme și jocuri, de la producători români de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!



Adviser

Magazinele Best Computers din București:

- Magazinul Unirea, etajul 3, corpul central - Unirea Electro Center, tel. 303.01.91
- B-dul. Regina Elisabeta, nr. 25, sector 5, tel. 314.76.98, 314.76.99
- B-dul. I.C. Brătianu, Pasajul Pietonal Lipscani, tel. 310.28.32

best
computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



La soare te poți uita, dar la Parhelia ba

Chiar dacă o serie de zvonuri s-au strecurat pe Internet încă de acum o lună de zile, Matrox a reușit totuși să îi ia prin surprindere pe mulți cu lansarea chipset-ului Parhelia-512. După doi ani de neimplicare în bătălia de pe frontul acceleratoarelor 3D, Matrox dovedește pe neașteptate că făcea parte din selecta categorie "tace și face", ieșind pe piață cu un chipset 3D foarte performant în perioada de relativă acalmie ce a urmat lansării GeForce 4 de către NVIDIA.

Inevitabil, primul lucru care atrage atenția este numele bizar, tribut ar obsesiei americanilor (sau a vecinilor canadieni în cazul acesta) de a atrage atenția prin etichetări criptice, cu exemple în istorie de la operațiunea Barbarosa la scandalul Watergate. "Parhelia" (din termenul grec "helios", care înseamnă soare și prefixul intensiv "par") este un termen din limba engleză care denumește fenomenul de reflexie a razelor soarelui de către cristalele de gheață suspendate în atmosferă, ce dă iluzia unui halo sau a prezentei a doi soți pe cer. Explicația pe care Matrox trebuie să o dea de fiecare dată când este întrebată de originile numelui este atât de alambicată, încât ne întrebăm de ce nu au denumit chipset-ul Sundog, o alternativă uzuală și mult mai ușor de înțeles a termenului Parhelia.

Parhelia-512 ascunde sub numele neinspirat o sumă de tehnologii ce ar trebui să pună probleme NVIDIA, chiar dacă Matrox declară că a fost concepută pentru profesioniștii din domeniile graficii 2D/3D, nu pentru pasionații de jocuri. Asta nu înseamnă firește că aceștia nu vor beneficia și ei indirect de inovații și de surplusul de performanță, dacă vor fi dispuși să plătească pentru un Parhelia.

Dincolo de asta însă, Matrox aduce un plus binevenit de concurență pe piață, pentru că, mărturisim sincer, ne-am cam plictisit să testăm doar plăci cu chipseturi de la NVIDIA și ATI, cu variații nu foarte semnificative între modelele cu același chipset. De asemenea, așteptăm cu interes apariția chipsetului PV-10 de la 3D Labs dotat cu inovatorul Visual Processing Unit programabil.

Reacția NVIDIA nu s-a lăsat foarte mult așteptată. La scurt timp după anunțul Matrox, pe web au apărut specificațiile NV30 (viitorul GeForce5), care, firește, este construit pe 512 biți și are suport pentru DirectX 9, caracteristici pe care Parhelia 512 le-a introdus deja.

Zarurile au fost aruncate, viitorul va arăta rezultatele.

cuprinsmai

14 Matrox Parhelia

Primul GPU 512-bit
preia conducerea



34 SCRIERE DVD

Standardele nu s-au stabilit
pe piața DVD-urilor



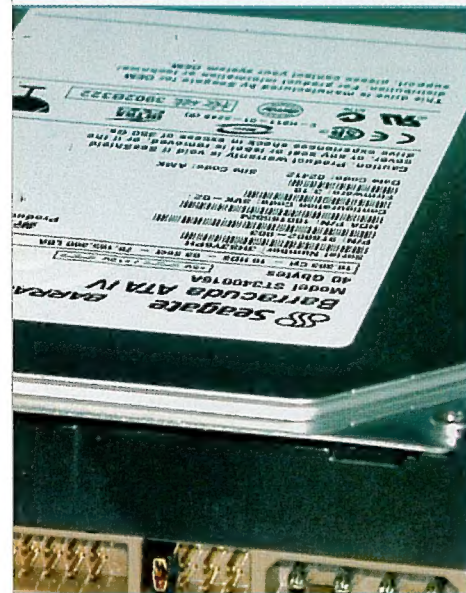
88 Might & Magic IX

Al 9-lea episod al
seriei aduce
cu sine
dezamăgirea



38 DISCUL DUR

Harddisk-urile decid
topul învingătorilor
înainte de apariția
Serial ATA



laborator

40 BioCam USB LTD-3700
Camera web cu valențe de
bodyguard

42 Plăci video Gainward și Chaintech
încearcă să se impună în fața
numelor deja consacrate

44 Plăci de bază SocketA
Soluțiile KT266A par să atingă de
abia acum un maxim de atenție din partea
producătorilor

46 Plăci de bază Socket478
Platformele Pentium4 primesc o
deosebită atenție din partea producătorilor

47 Produse diverse De la camere
foto la imprimante, de la plăci de
sunet la soluții portabile de stocare USB.

teste comparate

28 KT333: Dotări vs performanțe
Gigabyte GA-VRXP vs Soltek SL-75DRV5

30 Socket478: SiS vs Via
ASUS P45533 vs Soltek 85DRV3

32 Scriere DVD - Ricoh DVD-RW
MP5120A-DP vs Panasonic DVD-RAM/R

34 Lupta procesoarelor ieftine
Duron 1200 vs Celeron 1200

hobby

56 Grafică Quest3D ne surprinde
printr-o lansare spectaculoasă: a
sosit momentul să crezi jocuri fără
cunoștințe de programare

62 Editare audio Sound Forge 6.0 -
Sonic Foundry oferă surpriza după un an

64 Xplorer - Explorează adâncurile
tenebroase ale Internetului

periodice

18 Interviu - De vorbă cu VIA despre
Zeotrope, P4X333 și Bluetooth

22 Interviu - EPoX a preluat șefia
KT333 și este gata pentru P4

48 Hardmail - Problemele voastre își
găsesc subit o rezolvare

50 Topuri - Plăci de bază, mixate cu
plăci video și drive-uri combo

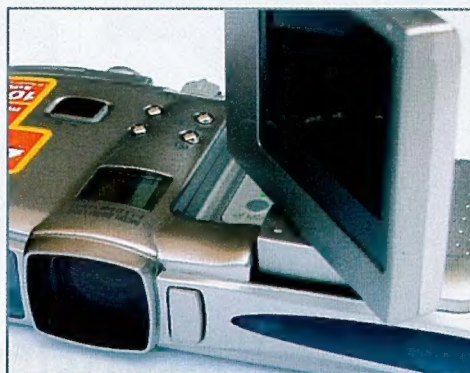
96 Black Mail - Legătura dintre
XtremPC și Angelina Jolie

97 Black View
Bezna întunecată



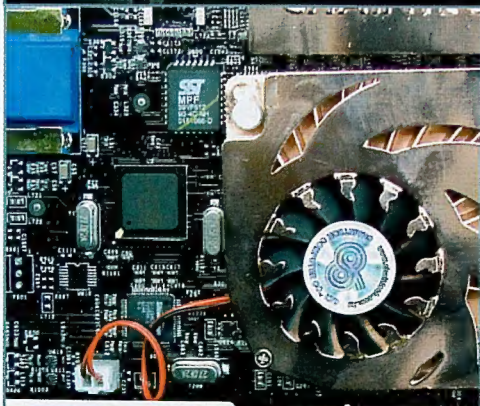
92 Die Hard: Nakatomi Plaza

O combinație care nu va reuși să mulțumească nici fanii filmului dar nici pe cei al jocurilor FPS



47 RICOH Caplio RR1

Camera digitală cu aspect revoluționar dar pentru care ți-ar trebui 82 de degete



40 Laborator

Chaintech se lansează în domeniul plăcilor video în timp ce Asus ratează lansarea SiS745



62 Sound Forge 6.0

Ascultă sunetul vitezei

83 Sudden Strike 2

Strategie și tactică în timp mai mult decât real



Echipa

Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Razvan Radulescu redactor hardware
Mihai Asgian redactor software
Radu Alexandru redactor feature
Cristian Soare redactor jocuri
Dragos Ioan redactor jocuri
Alin Sărbu redactor jocuri

Design

Nicoleta Toma layout & dip
Florian Marina grafica

Publicitate & PR

Cristina Savu director publicitate
cristinasavu@xtremmpc
Andreea Fogas asistent marketing
andreeafogas@xtremmpc.ro

Redacția

Romas s.r.l.
str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 01-231.28.66
E-mail: redactia@xtremmpc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtremmpc.ro

Probleme & informații CD

E-mail: infocd@xtremmpc.ro

Probleme legate de produsele testate

E-mail: pretulcorect@xtremmpc.ro

Producție

Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

ISSN
1582-2818

avanpremiere

74 Duke Nukem: Manhattan Project
Stând în așteptarea lui Duke
Nukem Forever

75 Grand Prix 4 - Dedicat
impătimiților de curse de Formula 1

76 Grom - Competiție pentru copierea
lui Indiana Jones

77 Realm Wars - Un proiect al
pasionaților

78 Specnaz: Project Wolf
"Prietenia" tradițională dintre om
și lup

79 Indiana Jones: Emperor's Tomb
Un erou care nu îmbătrânește
niciodată

80 Dark Angel: Supercav - Mai ceva
ca SeaQuest la vremea lui

81 IceWind Dale 2 - Necazuri în cele
Zece Orașe

82 Jazz and Faust - Un exemplar
dintr-o specie pe cale de dispariție

83 Sudden Strike - Japonezii intră și
ei în război

84 Unreal Tournament 2003 - Fanii
UT vor primi atenție în 2003

85 Need For Speed: Hot Pursuit II
Una dintre cele mai așteptate
continuări

prezentări

86 Soldier of Fortune 2 - Partea a
doua, nu atât de norocoasă ca prima

87 Simon the Sorcerer 3D
Vrăjitorul cel amuzant
s-a transformat într-un broscu dizgrațios

88 Might & Magic IX - Cea de-a doua
dezamăgire de la DO

90 Counter Strike 1.4 - Versiunea
anterioară este încă standardul

92 Die Hard: Nakatomi Plaza - John
McClane se întoarce la începuturi

93 Tony Hawk: Pro Skater 3 - Eroul
pasionaților de skateboarding revine

94 The Sims: Vacation - Până și
personajele virtuale au vacanță

95 Warrior Kings - A fost aproape de
succes dar în final eșuează

feature

65 Bomba Google - Arma secretă a
nemulțumiților de pe Internet

69 Interviu - Dincolo de... Blow Out -
exclusivitate în informațiile celor
de la DiezelPower

72 Interviu - Dincolo de... Blitzkrieg
dar aproape de Sudden Strike

hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

TEHNOTREND



MATROX PARHELIA

Frecvență de lucru internă pe 512 biți - o nouă revoluție p14

INTERVIU VIA

VIA continuă să se lupte pentru supremația tehnologică p18



INTERVIU EPoX

Lupta pe piața plăcilor de bază are în EPoX un real participant p22



TESTEVERSUS



DOTĂRI VS. VITEZĂ

Pe baza lui KT333 noi soluții concurează pentru supremație p28

BAZAT PE PENTIUM4

SiS645DX se ia la o trântă nedemnă cu deja trecutul P4X266A. p30

SCRIERE STANDARD

DVD-R și DVD+RW se iau la întrecere pentru a decide standardul p32



ROUNDUP



HARD DISK

Zeci de giga și mii de rotații, toate în numele supremației stocării p36

LABORATOR



FOCUS p46

Webcam-ul care conferă securitate



PLĂCI VIDEO p46

ChainTech se lansează în 3D



PLĂCI DE BAZĂ SOCKETA p46

ASUS ratează implementarea SiS745



PLĂCI DE BAZĂ SOCKET478 p46

Suportul Northwood și FSB-ul 533



PRODUSE DIVERSE p46

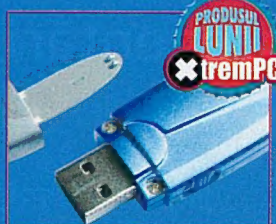
Placa de sunet care concurează Audigy-ul și standardul de transport USB

Atenție! S-a deschis sezonul efectelor speciale!

Numai după ce am avut ocazia să urmăresc Start Wars Episode 2 am reușit cu adevărat să apreciez avansurile atât de rapide ale plăcilor video pentru PC. Nu, nu este vorba despre efectele spectaculoase ale filmului demne de o cauză mai bună ci de faptul că am făcut parte din elita nefericiților care, într-o anumită zi și la o anumită oră a nimerit într-o anumită sală a celebrului deja Hollywood Multiplex în care filmul a început cu 45 de minute întârziere, dar, mult mai important, a rulat într-un blur total, unde, în cel mai fericit caz, un FSAA64X ar fi reușit să ne facă să ne dăm seama când ne uităm la Anakin sau la o navă care a parcat pe verticală la un fast food intergalactic. Aproape suprapunându-se ca date de lansare (16 respectiv 14 mai), filmul celor de la Lucas ca și chipset-ul grafic al celor de la Matrox despre care aveți ocazia să citiți luna aceasta cu virf și îndesat vin să deschidă sezonul efectelor speciale pentru anul 2002. Chiar dacă la mijlocul lunii mai, lansarea din lumea PC-urilor, deoarece la ea ne referim acum, vine să conteste pentru prima oară după ceva ani supremația NVIDIA în lumea acceleratoarelor 3D. Cum spuneam însă, aceasta este numai deschiderea de sezon. Interviuurile realizate luna aceasta în cadrul rubricii de hardware cu doi coloși în domeniul PC: VIA și EPoX, ne indică noi căi pe care industria IT o va urma în cele 7 luni câte au mai rămas până la finalul anului. Deja, cuvintele de ordine nu se mai rezumă la înmulțiri și cifre din ce în ce mai mari ca anul trecut. Avansul plăcilor video nu mai constă în cantitatea de memorie utilizată, avansul memoriei nu mai constă în rata de transfer superioară iar pentru o placă de bază progres nu mai înseamnă schimbarea chipset-ului. Suntem în anul unei noi schimbări tehnologice radicale, în care vom avea ocazia să observăm structura PC-ului anilor ce vor urma. Noul standard pentru harddisk-uri va deveni Serial ATA; vorbim deja de DDR1; USB2.0 și Firewire încetează să se lupte și devin împreună noile modalități de conectare la PC; porturile seriale și paralele dispar din ce în ce mai repede din interiorul PC-ului și deja se fabrică plăci de bază care folosesc USB-ul ca singură modalitate de conectare a perifericelor. Mai mult pentru a pune capac la toate, Matrox ne lovește cu bus-ul de 512 biți, noua senzație în lumea video iar Intel este aproape gata pentru procesorul de 3Ghz. Și, atunci când deja credeam că am auzit tot, VIA ne vorbește despre implementarea Bluetooth în southbridge-urile pe care le va produce și despre cum ne vom conecta PC-urile sau unele periferice la ele fără a ne mai strangula în zecile de fire utilizate în acest moment. Noi, continuăm însă să ajungem la voi pe aceeași hârtie netehnologizată pe care cu toții încă o acceptăm drept standard. Dacă ni se pregătește și nouă ceva, încă nu am reușit să aflăm, drept vă putem ura încă lectură plăcută.

USB Thumbsize Flash Memory

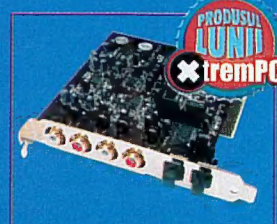
Nu este vorba în nici un caz despre un produs tehnologic plin de chipset-uri și care a făcut vâlvă pe mapamond. Este vorba în schimb de cea mai eficientă



metodă de transport a datelor. Evident, memoria USB nu va înlocui disketele prea curând însă, pentru cei care își permit este cea mai comodă, rapidă și eficientă metodă de transport a datelor.

Terratec EWX 24/96

Lupta sunetiștilor pare a fi în favoarea celor de la Terratec. Cu un convertor 24bit/96KHz și cu dotări foarte bune începând cu



S/PDif-urile optice și terminând cu bundle-ul software deosebit, placa Terratec cu un nume pe care nu îl poate reține decât R2-D2 este alternativa ideală pentru Audigy-ul celor de la Creative.



DEPOZITUL DE
CALCULATOARE

DACA NU VA PREZENTATI
LA DEPOZITUL DE CALCULATOARE

IN Cel mai scurt timp

VETI MURI..

... DE CIUDA FIINDCA PIERDETI CELE MAI TARI
OFERTE DE LA EDISON INCOACE.



Stirbei Voda 172, Bucuresti
Tel: 01-221.73.77
Fax: 01-221.73.75 www.ITshop.ro
e-mail: e-marfa@depozituldecapcalculoare.ro

Altec Soundbug

Cum poți să scoți sunet din piatră seacă

Playerele MP3 au făcut posibil ca oricine să poată purta o cantitate suficientă de muzică încât să aibă ce asculta câteva zile. Din păcate însă, posesorul unui MP3 player este singurul care se poate bucura de avantajele tehnologiei moderne, ascultând la căști. Dacă vrea să împărtășească experiența muzicală cu un grup de prieteni, el va trebui să care după el o pereche de boxe mai mult sau mai puțin voluminoase. Nu și dacă folosește Soundbug, un dispozitiv de dimensiunile unui mouse, ce poate transforma orice suprafață plată și lucioasă într-o boxă cu calitate rezonabilă a redării. Prin intermediul unei ventuze, el poate fi plasat pe un geam, pe lemnul unui birou sau pe fundul unei cutii de conserve. Soundbug poate fi conectat la orice dispozitiv audio portabil prin intermediul unei mufe obișnuite de 3,5 mm și oferă un nivel sonor de 70 dBm. Două astfel de dispozitive pot fi cuplate ingenios pentru a oferi sunet stereo și un volum semnificativ mai ridicat.

TEHNO

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Calculatorul pe care îl porți doar pe tine

Conceputul de "wearable computer" este o ipostază desprinsă parcă dintr-un film science-fiction. Cu toate acestea Xybernauth a transpus-o destul de bine în realitate cu Poma, un dispozitiv multimedia căruia nu îi lipsește decât o tastatură pentru a fi un calculator complet. Unitatea centrală, de dimensiunile unui walkman, ascunde un procesor RISC Hitachi la 128 MHz, 32 MB ROM și 32 de MB RAM. În loc de monitor avem un head mounted display cu un aspect futurist, al cărui ecran LCD poate reda echivalentul unui ecran de 13" cu o rezoluție 640x480, VGA full color. Poma este controlat prin intermediul unui "thumb mouse" cu o bilă controlată de degetul mare, dar suportă și majoritatea tastaturilor wearable de pe piață. Fie că vrei să vă citiți sau să trimiteți e-mail-uri, să faceți cumpărături online (eventual în timp ce sunteți într-un magazin din realitate, cumpărând alte produse), să ascultați muzică sau să jucați jocuri, Poma vă stă la dispoziție. Nu are cel mai spectaculos nume, are ca sistem de operare Windows CE și costă foarte mult, însă asta nu ne oprește să ne dorim unul.



Controlul PC-ului numai de la distanță

În sfârșit, utilizatorii de PC pot să asculte muzică și să vizioneze filme fără să fie nevoiți să stea în fața calculatorului. Telecomanda StreamZap ve fi familiară oricui are un televizor sau un video, singura diferență fiind că funcționează pe PC. Are 33 de taste, din care patru sunt destinate unor comenzi macro ce pot fi redefinite pentru a încărca anumite playlist-uri, pentru a deschide un anumit site sau pentru a lansa o anumită aplicație. Receptorul de raze infraroșii se conectează pe USB și poate capta un semnal transmis de pe o rază de maxim 40 de metri. StreamZap funcționează cu Winamp, Microsoft Media Player, RealPlayer, RealJukebox, Microsoft PowerPoint, MusicMatch Jukebox, QuickTime, Sonique, Cyberlink PowerDVD, InterVideo WinDVD și multe alte programe populare de redare a muzicii și filmelor pe PC.

Terapin Mine

Principiul calculatorului multifuncțional

Vândut ca dispozitiv portabil de stocare, Terapin Mine este de fapt un mini-calculator de sine stătător. Dotat cu un harddisk de 10 Gb și sistem de operare Linux, Mine are o mulțime de utilizări: prin portul USB master se poate conecta la un aparat foto digital și poate prelua imaginile de pe acesta, pe care apoi le poate prezenta pe un televizor prin intermediul ieșirii video-out. Prin intermediul portului USB slave, se poate conecta la un PC ca hard disk portabil. Puteți transfera pe el mp3-uri, ce mai apoi pot fi redare prin intermediul ieșirii audio out pentru căști. Alături de aceasta se găsește o mufă audio în pentru microfon, ce poate fi folosită pentru a transforma Terapin Mine într-un reportofon (ce-i drept mono). Un port Ethernet de 10 Mbps și unul PCMCIA (ce poate fi folosit pentru a conecta un cititor de carduri de memorie sau un modem) completează posibilitățile de conectivitate ale acestui dispozitiv multifuncțional. Sute de ore de muzică, file-sharing pe Internet, trimitere de mail-uri cu fotografii și sunete atașate, o mulțime de posibilități pentru un preț relativ rezonabil.



KeyGhost Keylogger

Instrumentul indispensabil cu aere de mare spion

Indiferent de onestitatea posesorului, KeyGhost Keylogger poate fi folosit într-un singur scop: înregistrarea fiecărei taste apăsate. După ce îl montați între mufa PS2 de la tastatură și unitatea centrală, el va înregistra tăcut 65.000 de caractere în a sa memorie de 64Kb, non-volatilă. Nu folosește resursele sistemului și este de ajuns să scrieți parola (modificabilă) într-un fișier text pentru ca dispozitivul să intre în modul redare/editare. Monitorizați accesul neautorizat pe calculatorul vostru sau păstrați-vă datele în caz de cădere a curentului.

Samsung SR-S75F



Frigiderul, cel mai bun prieten al omului

Lăsând la o parte inovatoarele tehnologii de răcire și de păstrare a alimentelor proaspete mai mult timp, pe care nu are rost să le menționăm aici, frigiderul de la Samsung iese în evidență prin înrudirea cu PC-ul. Pe ușa frigiderului se găsește amplasat un ecran LCD de 15", care rivalizează cu majoritatea ecranelor de laptop în privința calității și care servește drept interfață cu restul sistemului. Folosind un touchpanel, puteți naviga pe web sau

trimite și primi e-mail-uri. Frigiderul recepționează prin tuner-ul încorporat programe radio sau chiar TV, ecranul funcționând foarte bine și ca televizor. În plus, poate fi oricând atașat un video sau un DVD player, pentru a urmări un film în timp ce luați masa. În tradiția familiilor americane de a lipi pe frigider pozele familiei, SR-S75F vă permite să transferați fotografiile de pe un aparat digital și să creați screen-savere pe baza lor. Să nu mai vorbim de

ajutorul de bucătar electronic, ce știe o mulțime de rețete, de manager-ul de conținut care vă ține la curent cu ce este în frigider și când mai trebuie să cumpărați bere și de asistentul care are grijă să vă aducă aminte că mâine este ziua prietenei. Ce mai, puteți să vă duceți viața în bucătărie, dacă puteți trece cu ușurință peste faptul că frigiderul de la Samsung costă cât un apartament cu două camere în București - 10.000\$.

Matrox

Parhelia

512

Primul GPU 512-bit
preia conducerea

ÎN URMĂ cu puțin timp, la numai 2 săptămâni înainte de debutul CeBIT-ului pe Internet au răzbătut ceva zvonuri despre un oarecare "Parhelia", un chip grafic pe care Matrox l-ar avea în lucru. Zvonul, neînsoțit de date tehnice sau orice fel de alte informații suplimentare, a fost subiect de dispută pe multe forumuri de specialitate, ipotezele susținute de participanții la discuții fiind în număr de 3: A. este un simplu zvon fără nici un fel de acoperire; B. este un chipset real dar care va apărea mult prea târziu și C. este un chipset real care va revoluționa piața 3D.

Neparticiparea Matrox la CeBIT 2002 dădea câștig de cauză variantelor A sau B, dar iată că acum, odată cu lansarea specificațiilor pentru chipset-ul Parhelia, B și C sunt variantele coerente. Ceea ce este însă cert, este faptul că Matrox, renumită pe piața acceleratoarelor grafice mai ales prin calitatea lor 2D, este pe cale să facă pentru prima dată în istorie primul pas într-o nouă etapă a evoluției accelerării 3D.

Parhelia-512 este primul GPU 512-bit din lume care pune la dispoziția utilizatorilor un nivel imbatabil al calității susținut de un set nou de inovații tehnologice. Construit în tehnologia de $0,15\mu$, ce a permis utilizarea a 80 de milioane de tranzistori, Matrox Parhelia-512 este unul dintre cele mai complexe cipuri grafice și utilizează noi tehnologii menite să sporească calitatea și viteza produsului. Vom prezenta în rândurile ce urmează noile tehnologii înglobate în produsul de la Matrox, tehnologii care au fost împărțite după tipul aspectului de care se ocupă: performanță și calitate. Din punct de vedere al performanțelor reale, în mov evident, nimic nu poate fi spus. Atâta timp cât nu există o placă pe care să poată fi aplicate benchmark-uri nu avem nici o valoare la care să ne raportăm. Matrox, credem noi, pregătește însă un chip foarte puternic. Declarațiile sale "inverse" conform cărora chipset-ul este dedicat mai mult celor ce utilizează grafica în mod profesional în dauna celor pasionați de jocuri ne duc cu gândul la niște performanțe cu adevărat surprinzătoare la care Matrox să exclame probabil ceva în genul "a, da, obține și în jocuri performanțe imense, am uitat să vă spunem".

Încorporând cele mai avansate tehnologii și opțiuni în industrie, Matrox Parhelia-512 este o platformă de randare ce combină, fără compromisuri, calitate și performanță la cel mai înalt nivel.

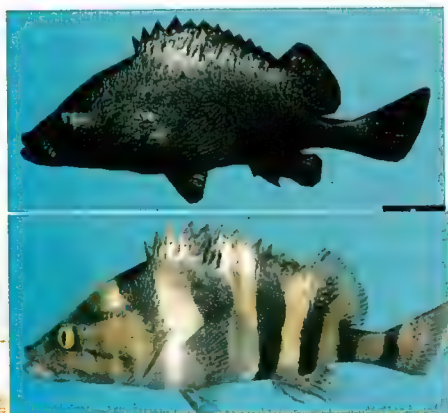
PERFORMANȚĂ

512-bit GPU and 256-bit DDR memory interface

Parhelia-512 este un GPU cu interfața memoriei de 256-bit DDR, ce permite obținerea unei lățimi de bandă de 20Gb pe secundă, de două ori mai mare decât la GeForce4 Ti4600. Capacitatea memoriei suportată este de 256Mb Double Data Rate, iar partea de prelucrare finală a semnalului video este formată din două RAMDAC-uri, un coder TV și suport pentru transmisii dual TMDS.

Quad DirectX 9 Vertex Shader Array

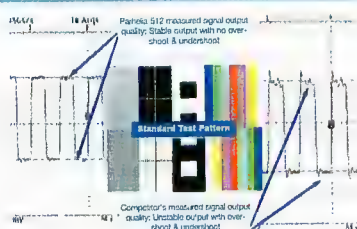
Parhelia-512 integrează patru unități vertex shader compatibile Microsoft DirectX 9, într-una singură. Susținută de o unitate de control sofisticată, Parhelia-512 este capabilă să susțină un nivel foarte înalt de performanță, în același timp în care execută programe vertex shader complexe, cu rezoluții mari ale obiectelor 3D randate. În plus, Parhelia-512 este optimizată pentru aplicațiile OpenGL care utilizează modelele iluminate standard.



Quad Texturing

CALITATE

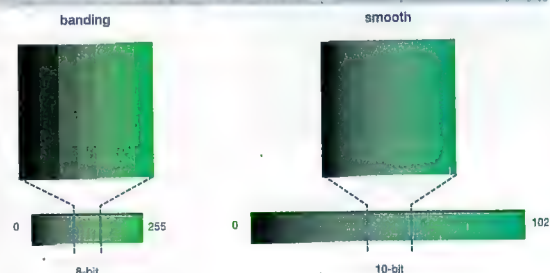
UltraSharp II Display Output Technology



Sistemul de ieșire al semnalului RGB la Parhelia-512 este construit pe baza unui design complex, care oferă semnal RGB, DVI și TV-Out de o înaltă fidelitate. La baza acestui design stau cele două RAMDAC-uri de 400 MHz fiecare, ce sunt ajustabile independent, pe baza sistemului de 10-bit pe culoare. Cele două RAMDAC-uri sunt mai rapide și mai precise în comparație cu generațiile precedente, oferind un semnal video la o rezoluție maximă de 2048X1536 la 32bpp pentru fiecare ieșire video.

Noțiunea de calitate se referă la o reproducere excelentă a imaginii, ce este completată de o reprezentare reală a culorii, graficii 3D și textului, create cu ajutorul unei singure surse ce oferă o incomparabilă calitate și performanță. Pentru obținerea unei asemenea calități, Parhelia-512 a fost proiectată cu o atenție deosebită la detaliile fiecărui aspect al pipeline-ului grafic. Parhelia-512 continuă tradiția Matrox de a se focaliza în principal pe calitatea imaginii, aducând inovații calitative pe piața plăcilor grafice.

CALITATE



Este tehnologia care stă la baza creerii întregii structuri a noului GPU de la Matrox, astfel că, 10-bit GigaColor este folosită pentru redarea culorilor la aplicațiile 3D, 2D, inclusiv DVD și TV-Out. Parhelia-512 include tehnologia de 10-bit pentru o singură culoare, care oferă posibilitatea afișării simultane a peste un miliard de culori. Standardul curent folosit pentru reprezentarea culorilor este 24-bit color - 8-bit pentru fiecare culoare. De exemplu, cu 8 biți pot fi reprezentate 256 valori distincte de verde, valoarea 0 fiind negru iar 255 intensitatea maximă de verde. 24-bit color este o îmbunătățire față de 16-bit color, 256 de valori pe componenta color fiind insuficiente pentru a reprezenta toate nuanțele vizibile de ochiul uman din gama RGB. 10-bit pe componenta de culoare va oferi o precizie mult mai mare în obținerea nuanțelor de culori. Precizia mare oferită de cei 10-bit pe culoare este gestionată prin intermediul prelucrării pixelilor în pipeline-ul grafic, iar datele rezultate sunt trimise în memorie, în cele două RAMDAC-uri și în coderul TV pentru afișarea cu precizie mărită a culorilor în aplicațiile 2D, 3D, DVD și video. 10-bit GigaColor este o tehnologie care va fi folosită tot mai mult în viitor pentru obținerea unor imagini 2D/3D de calitate superioară.

64 Super Sample Texture Filtering

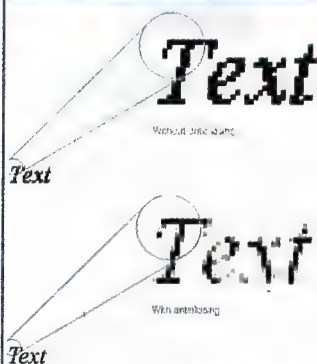
Parhelia-512 integrează cea mai avansată procedură de filtrare a texturilor, asigurând alocarea dinamică a 64 mostre de texturi pe tact, dublu față de numărul posibil la competitorii existenți. Aceste texturi pot fi alocate foarte flexibil pentru obținerea unei calități superioare a filtrării texturilor cu pierderi minime de performanțe. De exemplu, 64 de texturi pot fi aranjate pentru obținerea unor texturi duale cu trilinear filtering, fără penalizări de performanță.



64 Super Sample Texture Filtering

CALITATE

Glyph Antialiasing



Aduce suport hardware antialiasing pentru text și fonturi, deși este o funcție suportată software în sistemele de operare Microsoft. Glyph Antialiasing preia inițiativa cu un pas înaintea sistemului de operare oferind în plus posibilitatea corecțiilor gamma și contrast pentru text. Rezultatul este obținerea unui text mult mai clar și mai ușor de citit, fără a modifica modul de afișare a imaginilor care nu țin de text.

PC Theater DVD Playback

Legat tot de funcțiile overlay și 10-bit GigaColor, Parhelia-512 oferă DVD playback de calitate home-theatre, folosind decodarea hardware bazată pe tehnologia de 10-bit pe culori care asigură un control excelent al calității imaginii. Hardware Displacement Mapping este o inovație folosită pentru generarea unor suprafețe 3D cât mai reale și este inclusă ca o funcție standard în Microsoft DirectX 9. Hardware Displacement Mapping (HDM) combină două inițiative Matrox - Depth Adaptive Tessellation și Vertex Texturing pentru a obține suprafețe 3D cu detalii geometrice foarte mari și realism crescut.

16x Fragment Antialiasing

În ultimii ani s-au produs modificări importante în tehnologiile graficii 3D, care au contribuit pozitiv la creșterea calității și realismului aplicațiilor 3D. Principalul defect vizual care rămâne încă pregnant sunt liniile sub forma dinților de fierăstrău ce delimitează marginile poligoanelor, a obiectelor 3D și chiar fonturile din text numit "aliasing". Antialiasing este o metodă de minimizare al acestui "artefact vizual" pentru obținerea unor linii cât mai drepte. Minimizarea efectului de aliasing se poate face și prin creșterea rezoluției foarte mult, însă acest fapt implică scăderea performanțelor și cere folosirea unui monitor care să suporte rezoluții înalte. Aliasing este o problemă complexă, deoarece marginile tuturor poligoanelor dintr-o scenă 3D sunt foarte numeroase, iar aplicarea unui algoritm de antialiasing tuturor acestor linii poate utiliza mai multe resurse din procesorul grafic decât randarea unei scene fără antialiasing. Pentru aplicațiile compatibile cu 16X antialiasing, Parhelia-512 utilizează algoritmul de antialiasing doar asupra pixelilor care fac parte din triunghiurile de pe marginea poligoanelor, apoi aplică o copie a acestor pixeli multiplicată de 16 ori.

Folosirea acestei metode are ca rezultat un consum minim de resurse din partea procesorului grafic.



Fără 16X fragment antialiasing



Cu 16X fragment antialiasing

NOILE FUNCȚII SUPORTATE

Dual DVI output cu reduced blanking suport

Ca urmare a creșterii popularității monitoarelor TFT - LCD, Parhelia-512 este echipată cu două ieșiri DVI independente de 165MHz. Cele două ieșiri DVI compensează cu 30% pierderile din suprafața imaginii afișate, datorate timpului necesar fasciculului de electroni pentru a parcurge distanța între marginile laterale ale ecranului, în cazul monitoarelor CRT. Reducerea pierderilor de imagine are ca rezultat obținerea unei rezoluții mai mari la ieșirile DVI și se obține prin mărirea vitezei semnalului trimis spre monitoare, care va compensa latența de afișare a monitorului.



Blanking standard

Cu blanking redus

Vertex Texturing

Este o tehnică ce folosește o suprafață plană pentru obținerea unei 3D folosind scăderea nivelului unei porțiuni din suprafață pe lângă adăugarea unor vertice pentru creșterea nivelului. Depth Adaptive Tessellation folosea doar adăugarea de vertice pentru obținerea unui relief.

Hardware Displacement Mapping

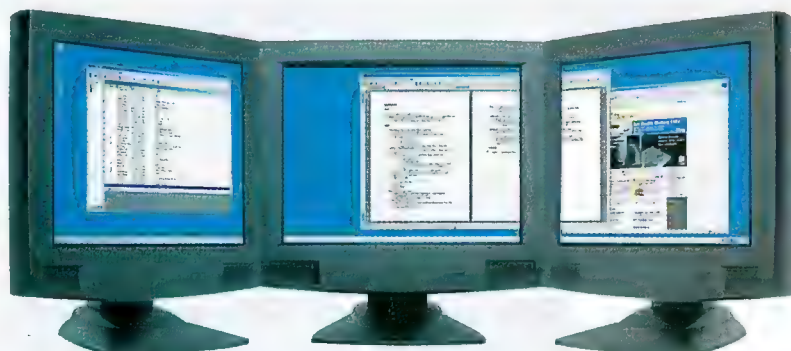
Este conceput pentru a înlocui mai vechiul Bump Mapping inventat de Matrox în 1999. Bump Mapping este o tehnologie mai veche, care se folosește de iluzia optică generată de plasarea unei umbre și a unei lumini de dimensiuni foarte mici consecutiv, care privită în ansamblu dă impresia unei denivelări în textură. Dezavantajul principal al acestei tehnologii este că, mărind mai mult dimensiunile luminii sau ale umbrei, senzația de denivelare dispare, ochiul uman începând să perceapă cele două elemente grafice ca umbră și lumină.

Independent overlay controller

Arhitectura simetrică DualHead-HF include controlul, programarea și mixarea overlay, complet separată la fiecare dintre cele două RAMDAC-uri. Acest avantaj asigură o gamă largă de funcții precum advanced OnScreenDisplays, DVD Subpicture blending, efecte video și overlay pentru aplicațiile CAD.

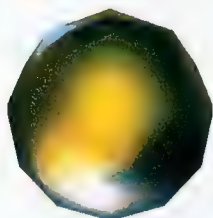
PERFORMANȚĂ

DualHead High Fidelity este complet unic prin faptul că extinde cele două ieșiri video pentru monitoare CRT cu încă una, pentru utilizatorii care doresc o mărire a spațiului de lucru cât mai mult posibil. Parhelia-512 folosește un al treilea RAMDAC specializat pentru suportarea unui desktop extins pentru trei monitoare, la rezoluția maximă de 3840X1024 /32bpp. Acest "ultrawide" desktop este ultima soluție de productivitate în domeniul grafic pentru ambele categorii de utilizatori, profesioniști și amatori.

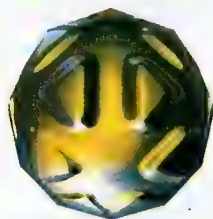


TripleHead desktop

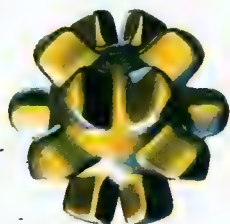
Este o tehnică care utilizează suprafețe plane ce vor fi reliefate ulterior de către procesorul grafic prin ridicarea vertice-urilor din acele suprafețe.



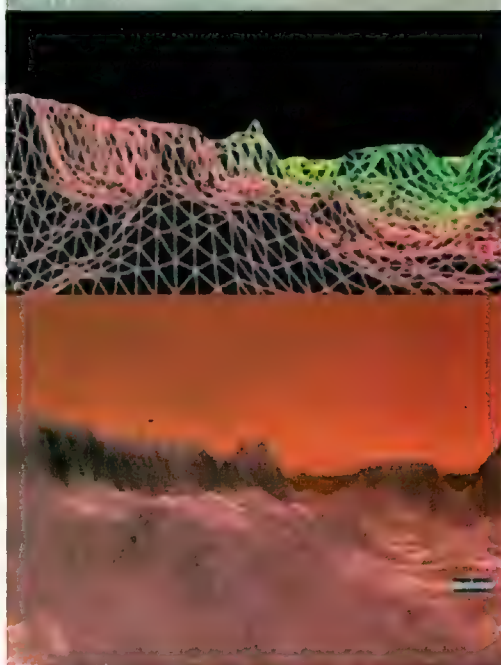
Suprafața sferei fără nici un efect



Suprafața sferei cu bump mapping



Suprafața sferei cu displacement mapping



Este o schemă avansată de teselare care tessează suprafețele folosind multiple niveluri de detalii (LOD), pentru a maximiza detaliile geometrice ale unei scene 3D menținând ridicat nivelul de performanță. Astfel, obiectele distanțate din scena 3D vor fi mai puțin detaliate decât cele din apropiere, eliberând procesorul de randarea în detaliu a acelor obiecte care oricum sunt mai puțin vizibile.

CALITATE

Parhelia-512 asigură noua capacitate multimonitor și jocurilor 3D, extinzând vizibilitatea la jocurile suportate pe trei monitoare simultan. Luând în considerare proprietatea panoramică a vederii umane din realitate, vizionarea unui joc profită din plin de extinderea imaginilor pe cele două monitoare din lateral, păstrând punctul principal de focalizare al jocului pe monitorul central. Cu suportul asigurat pentru multe și populare titluri de jocuri, printre care putem enumera Quake 3 Arena, Soldier Of Fortune II, Flight Simulator 2002 și Jedi Knight II, Surround Gaming asigură un mediu realist și imersiv care trebuie experimentat pentru a fi crezut.



Microsoft's Flight Simulator 2002



Id Software™'s Quake III Arena™

Surround Gaming



Fără Surround Gaming



Cu Surround Gaming

DE VORBĂ CU VIA DESPRE ZOETROPE, P4X333, BLUETOOTH ȘI SURPRIZA KYRO II.

interview



Michał Lisiecki

Marketing Manager - East/Central Europe

VIA Technologies este o companie de producție de procesoare și chip-uri grafice. În prezent, compania este lider în producția de procesoare de tip VIA C7 și C7X. În ceea ce privește chipurile grafice, VIA Technologies este lider în producția de chip-uri grafice de tip VIA V3300 și V3300A. Compania este prezentă în peste 100 de țări și are peste 1000 de angajați.

■ **Ce noutăți va aduce nucleul Zoetrope pe piață? Va produce VIA un chip grafic stand-alone, cum a făcut SIS, chip pe care alte companii să îl poată integra pe plăcile lor de bază sau video?**

Da, nucleul Zoetrope va aduce pe piață un chip grafic stand-alone, care va fi integrat pe plăcile de bază sau video. Acest chip va fi produs de VIA Technologies și va fi disponibil pentru integrare pe plăcile de bază sau video. Acest chip va fi produs de VIA Technologies și va fi disponibil pentru integrare pe plăcile de bază sau video.

■ **Intel a decis să promoveze unele idei noi, pe care nu le-a considerat utile până acum. Una dintre aceste idei este chipset-ul I845G. Cum credeți că va afecta grafica integrată de la Intel afacerile VIA în acest domeniu?**

Intel a decis să promoveze unele idei noi, pe care nu le-a considerat utile până acum. Una dintre aceste idei este chipset-ul I845G. Cum credeți că va afecta grafica integrată de la Intel afacerile VIA în acest domeniu? Intel a decis să promoveze unele idei noi, pe care nu le-a considerat utile până acum. Una dintre aceste idei este chipset-ul I845G. Cum credeți că va afecta grafica integrată de la Intel afacerile VIA în acest domeniu?



Puțini sunt cei în al căror calculator nu s-a implicat VIA câtuși de puțin. Un chipset, un integrat poate chiar un procesor vă animă sistemul dar totuși marea companie este undeva, departe. Ce pregătește ea însă, cum vede VIA piața IT și ce surprize ne pregătește în viitorul apropiat puteți citi în exclusivitate în interviul realizat cu D-I Michał Lisiecki, purtătorul steagului marketingului VIA în Europa.

► **SIS a fost prima companie care a anunțat la CeBIT suport pentru AGP8X și DDR400. Când va suporta VIA aceste noi tehnologii și în cadrul căror produse?**

VIA Technologies va suporta AGP8X și DDR400 în cadrul produselor sale. Acest lucru va fi posibil în cadrul produselor sale. Acest lucru va fi posibil în cadrul produselor sale.

■ **VIA lansează KM333. Cât de folositoare este noua tehnologie DDR333 în combinație cu chipset-ul grafic integrat? Nu vor fi utilizatorii tentați să aleagă un DDR266, care este mai ieftin, în locul unui KM333?**

VIA Technologies va suporta AGP8X și DDR400 în cadrul produselor sale. Acest lucru va fi posibil în cadrul produselor sale. Acest lucru va fi posibil în cadrul produselor sale.

"Adevărata bătălie de anul acesta se va da pentru Southbridge-uri. Integrarea USB 2.0 și 1394 FireWire, 802.11b și Bluetooth, ATA/133 și Serial ATA"

contactul direct cu liderii industriei IT



P4X333 - sau cum să îmbini FSB533 cu memorie DDR333 și USB2.0 cu ATA133.

■ SiS și Ali au acordul Intel pentru a produce plăci pentru Pentium 4. Cum va concura VIA cu aceste firme în sectorul P4? Fac procesele în care sunteți implicați competiția mai dificilă?

Da, este o competiție foarte fierbinte. Intel este liderul în acest sector și are un avantaj foarte mare. Noi, VIA, trebuie să ne concentrăm pe a oferi soluții care să fie competitive cu Intel și SiS. În ceea ce privește procesele, acestea sunt foarte complexe și implică multe resurse. Noi trebuie să ne asigurăm că putem să ne concurem cu Intel și SiS în ceea ce privește performanța și prețul.

Intel are un avantaj foarte mare în ceea ce privește performanța și prețul. Noi, VIA, trebuie să ne concentrăm pe a oferi soluții care să fie competitive cu Intel și SiS. În ceea ce privește procesele, acestea sunt foarte complexe și implică multe resurse. Noi trebuie să ne asigurăm că putem să ne concurem cu Intel și SiS în ceea ce privește performanța și prețul.

■ Ați afirmat că nu puteți oferi nici un comentariu asupra conflictelor legale ce țin de chipset-urile pentru Pentium 4. Ne puteți spune cel puțin dacă aceste probleme juridice vor afecta utilizatorul PC obișnuit? Ar trebui să ne temem de consecințe neplăcute (în privința suportului tehnic pe viitor, disponibilitatea

chipset-ului de la diferiți producători de plăci de bază, etc)?

Da, este o competiție foarte fierbinte. Intel este liderul în acest sector și are un avantaj foarte mare. Noi, VIA, trebuie să ne concentrăm pe a oferi soluții care să fie competitive cu Intel și SiS. În ceea ce privește procesele, acestea sunt foarte complexe și implică multe resurse. Noi trebuie să ne asigurăm că putem să ne concurem cu Intel și SiS în ceea ce privește performanța și prețul.

■ Ce impact vor avea tehnologiile wireless pe PC? Va avea Bluetooth vreun efect pe piață, sau de-abia de anul viitor vom începe să sesizăm unele influențe?

Da, este o competiție foarte fierbinte. Intel este liderul în acest sector și are un avantaj foarte mare. Noi, VIA, trebuie să ne concentrăm pe a oferi soluții care să fie competitive cu Intel și SiS. În ceea ce privește procesele, acestea sunt foarte complexe și implică multe resurse. Noi trebuie să ne asigurăm că putem să ne concurem cu Intel și SiS în ceea ce privește performanța și prețul.

■ Ce va aduce nou pe piață P4X333? SiS645 a avut un succes deosebit și probabil același lucru se va întâmpla cu versiunea DX. Ce aveți de gând să oferiți prin intermediul acestui chipset pentru a le depăși?

Da, este o competiție foarte fierbinte. Intel este liderul în acest sector și are un avantaj foarte mare. Noi, VIA, trebuie să ne concentrăm pe a oferi soluții care să fie competitive cu Intel și SiS. În ceea ce privește procesele, acestea sunt foarte complexe și implică multe resurse. Noi trebuie să ne asigurăm că putem să ne concurem cu Intel și SiS în ceea ce privește performanța și prețul.

■ VIA oferă suport pentru USB 2.0. Cu toate acestea, au existat numeroase controverse privind utilitatea reală a acestui standard. Credeți că utilizatorii sunt dispuși să plătească în plus pentru a achiziționa o placă cu suport pentru USB 2.0 sau vor aștepta până ce va deveni cu-adevărat util?

Da, este o competiție foarte fierbinte. Intel este liderul în acest sector și are un avantaj foarte mare. Noi, VIA, trebuie să ne concentrăm pe a oferi soluții care să fie competitive cu Intel și SiS. În ceea ce privește procesele, acestea sunt foarte complexe și implică multe resurse. Noi trebuie să ne asigurăm că putem să ne concurem cu Intel și SiS în ceea ce privește performanța și prețul.

■ NVIDIA și ATI și-au extins competiția din domeniul acceleratoarelor grafice și în domeniul plăcilor de bază. Ce impact are această confruntare asupra VIA, având în vedere noile tehnologii pe care le aduc aceste companii?

Da, este o competiție foarte fierbinte. Intel este liderul în acest sector și are un avantaj foarte mare. Noi, VIA, trebuie să ne concentrăm pe a oferi soluții care să fie competitive cu Intel și SiS. În ceea ce privește procesele, acestea sunt foarte complexe și implică multe resurse. Noi trebuie să ne asigurăm că putem să ne concurem cu Intel și SiS în ceea ce privește performanța și prețul.

"Intel va ajunge la cel puțin 3GHz până la sfârșitul anului în timp ce AMD lucrează la Sledgehammer-ul cu controller de memorie integrat"



C3 a ajuns la 933 Mhz însă destinația sa este nivelul entry-level

le-au prezentat aveau Southbridge-ul de la VIA! Acesta este un lucru care ar trebui să vă pună pe gânduri în privința gradului de finalizare al conceptelor ATI.

■ **NVIDIA a prezentat o foarte bună soluție de sunet cu nForce. VIA folosește încă mai puțin performantul AC97. Cum plănuți să evoluati în acest domeniu?**

Oh, o întrebare cu adevărat interesantă. Nu foarte mulți oameni știu că VIA este producătorul unor chip-uri audio de calitate profesională, care sunt vândute sub marca IC Ensemble Envy24 și folosite de companii gen Terratec și Midiman pentru o gamă largă de dispozitive. Credem că performanța audio îmbunătățită va deveni în viitorul apropiat un factor important pentru utilizatorii de PC-uri, pe măsură ce transferă fișiere audio digitale pe care le redau pe calculatoarele lor, și vom lansa în curând pe piață o gamă foarte atractivă de dispozitive din domeniul audio.

■ **În momentul în care și-a creat propria divizie pentru producerea de plăci de bază, VIA a arătat că poate participa și pe această nouă piață. Nu credeți însă că prin această mișcare VIA intră în competiție cu proprii clienți? Cum sunt văzute soluțiile VIA pe piață?**

Conceptul "VPSP" (VIA Platforms Solutions Division) este de a crea produse inovative, care vor fi diferite în ceea ce privește caracteristicile de produsele clienților noștri, în același timp oferind stabilitate și performanțe ridicate. După cum ați putut vedea, nu am lansat nici o soluție Socket A bazată pe chipset-urile KT266/A și KT333. Nu prea mai este loc de inovare în acest segment de piață și nu am fi putut aduce nimic nou pe piață. Platforma Socket 478 ne oferă mai multe oportunități în această direcție, la fel cum o face și platforma mini-ITX. Apropo de aceasta, trebuie să menționez că am fost plăcut surprins de reacția pe care au stârnit-o pe piață platformele noastre cu consum mic de electricitate VIA Eden mini-ITX - asta dovedește că factorii de decizie din rândul clienților și dimensiunile reduse devin din ce în ce mai importante.

■ **Via a încercat să concureze cu Intel în toate domeniile. Cu toate acestea RDRAM-ul a fost trecut cu vederea. După o tăcere îndelungată în privința acestui standard de memorie, SiS s-a**

decis să îl folosească. Este și VIA interesantă sau se va mulțumi cu DDR/SDR?

Nu intenționăm să folosim memoria RDRAM. Costurile acestei soluții, inclusiv cercetarea și dezvoltarea, sunt foarte mari, suportul din partea producătorilor de memorie este practic inexistent iar cererea de pe piață este minimă. Nici măcar Intel nu prea mai vorbește de Rambus! DDR este standardul cel mai folosit la ora actuală pentru soluțiile desktop și noi ne concentrăm în această zonă.

■ **Este lățimea de bandă a DDR suficientă pentru posibilitățile practice ale chipset-urilor? Va rezolva DDR-II această problemă?**

Pe măsură ce vitezele procesoarelor cresc lățimea de bandă a memoriei trebuie să crească și ea pentru a menține un echilibru al performanțelor interne ale sistemului. Din acest motiv am creat DDR333 și lucrăm acum la DDR400. Noua piatră de încercare va fi apoi DDR II. Un alt obstacol pe care trebuie să îl depășim este lățimea de bandă pentru input/output (I/O). Probabil că multe din eforturile industriei IT se vor îndrepta în această direcție în anii ce urmează.

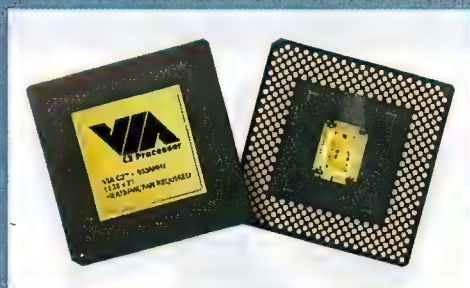
■ **Mulți au crezut că prin cumpărarea S3 VIA a intenționat doar să "îngroape" compania și viitoarele lor produse. Ce s-a întâmplat de fapt cu S3?**

S3 Graphics merge în continuare pe drumul ei și vom lansa chipset-ul lor Zoetrope cu consum redus foarte curând. Acesta va fi primul pas în atingerea obiectivului nostru de a ne întoarce pe piața chipset-urilor grafice mainstream.

■ **Ce ne puteți spune despre zvonurile privind înglobarea Kyro de către VIA. A avut loc un takeover, va avea în viitor? Ce credeți despre performanțele și viitorul chipset-urilor Kyro?** Tehnologiile Kyro sunt cu certitudine foarte interesante și vom continua să le evaluăm în perioada următoare. Din păcate, din moment ce nu s-a semnat nici un contract, nu pot să vă dau mai multe informații.

■ **Cum a fost primit pe piață procesorul C3 și cărui sector de utilizatori este destinat? Vă gândiți și la un C3 mai performant sau vă mențineți în zona prețurilor mici?**

Deja trimitem la distribuitori procesoare la 933 MHz, însă în mod evident am vrea să depășim



bariera de 1GHz, lucru care se va întâmpla cu certitudine în cea de-a doua jumătate a acestui an. Piața a reacționat pozitiv la C3. Tot mai mulți integratori de sisteme dezvoltă soluții compacte și silențioase, iar produsele noastre se potrivesc perfect în această nișă economică. Anul acesta vom mai lansa și generația următoare de procesoare - Nehemiah - astfel încât credem că putem rămâne competitivi în segmentul entry-level, mai ales în ceea ce privește soluțiile cu consum electric și zgomot de fond reduse. Nehemiah va avea 128kB L1 cache și până la 256kB L2 cache, două unități SSE și performanțe multimedia și floating point sporite. Vom începe producția în serie la sfârșitul anului.

■ **Care este poziția C3 în ierarhia vânzărilor? Cum este divizată piața între Intel, AMD și VIA?** Situația actuală de pe piața procesoarelor este foarte interesantă. Intel în particular împinge foarte rapid granița megahertzilor și va ajunge la cel puțin 3GHz până la sfârșitul anului în timp ce AMD lucrează la Sledgehammer-ul cu controller de memorie integrat. Ambele abordări vor duce la performanțe din ce în ce mai ridicate. Ce mă îngrijorează totuși este că în ciuda tuturor acestor creșteri de viteză, consumatorii par din ce în ce mai puțin dispuși să plătească pentru mai mulți "cai putere". Problema este că sunt foarte puține aplicații care să folosească surplusul de performanță la întregul potențial. Dacă vorbim de volumul vânzărilor, estimăm că procesoarele VIA ocupă cam 5% din piața mondială a procesoarelor. Ținta noastră este să dublăm acest procent în cursul acestui an. Desigur că există și piețe unde avem mai mult succes, cum ar fi piețele în curs de dezvoltare din India și China, sau Rusia și Ucraina. Dacă luăm Rusia ca exemplu, putem vedea că majoritatea firmelor care assemblează sisteme au adoptat VIA C3 în gama lor de produse, iar procentul de piață acoperit de VIA va crește până la 10%.

Eye Catching Technology

Gama Business

Imagine clară și bine definită cu rezoluție medie și luminozitate excelentă spre deosebire de celelalte monitoare de același tip

Nivel scăzut de radiații și imagine stabilă, eliminând astfel oboseala și solicitarea vizuală

Protecția mediului, ergonomie, consum redus de energie

Reglare ușoară pentru ecran, cu sistem de control OSD

Gama Professional

Rezoluție foarte ridicată, suport excelent pentru aplicații grafice și pentru utilizatorii de CAD, CAM DTP

Rezoluție maximă de până la 1600 x 1200 @ 85Hz

Protecția mediului, ergonomie, consum redus de energie

Compatibilitate cu toate sistemele și toate aplicațiile datorită funcției Plug&Play, DDC I/2B/C1 și USB (opțional)

Gama Advanced

Ecran perfect plat, fără reflexii, imagine dinamică și bine definită, eliminând oboseala și solicitarea vizuală, încadrându-se perfect în ambientul de lucru

Conferă distincție și rafinament biroului dumneavoastră, ilustrând perfect ultimele tendințe în materie de design.

Protecția mediului, ergonomie, consum redus de energie

Reglare ușoară pentru ecran, cu sistem de control OSD



ProCA Romania S.R.L.

Str. Turturelelor Nr. 52

Tel: 01-3238200

Fax: 01-3228362

office@proca.ro

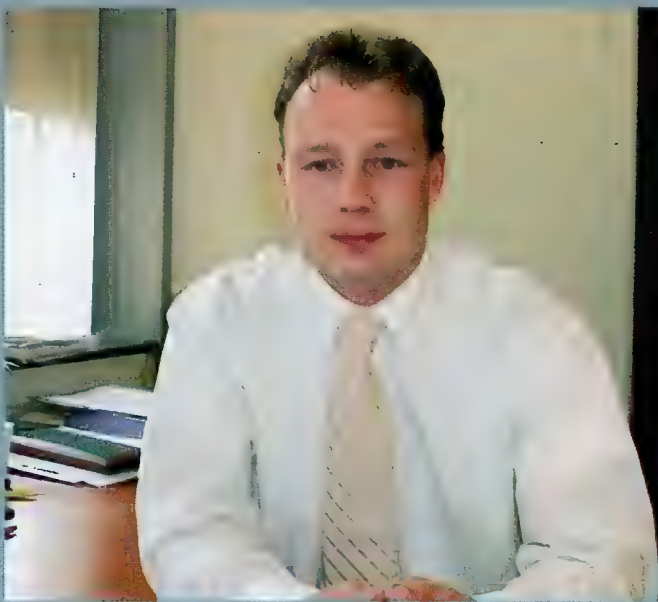
www.proca.ro

ProCA

DAEWOO
ELECTRONICS

EPOX A PRELUAT ȘEFIA ÎN KT333 ȘI SE PREGĂTEȘTE PENTRU VÂRFUL SOLUȚIILOR P4.

interviu



Danny Kinneging
EPoX Sales Manager - Europe



EPoX este unul dintre cei mai respectați producători de plăci de bază dar succesul lor în România s-a lăsat așteptat. EPoX a schimbat un pic prefixul și, odată ce a ocupat primul loc în toate topurile cu recenta soluție KT333, este pregătit să ia cu asalt și oportunitățile oferite de SiS645DX

► În primul rând spuneți-ne care este situația EPoX pe piața românească. Ați avut un distribuitor, acum l-ați schimbat. Unde poate fi găsit EPoX acum?

Am avut un distribuitor în România, dar acesta nu a putut să treacă la următoarea etapă pe piața românească, aveam nevoie să de acoperim o parte din piață. Am decis să schimbăm distribuitorul și acum EPoX este disponibil în România prin intermediul companiei S&S. S&S este o companie care are o experiență bogată în vânzarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

■ Care este poziția EPoX pe piața internațională? Cum vă comparați cu MSI, ASUS sau Gigabyte din punct de vedere al performanței și al valorii totale oferite consumatorului? În principal, de ce am alege EPoX și nu altă marcă?

EPoX este o companie care are o experiență bogată în dezvoltarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România. EPoX este o companie care are o experiență bogată în dezvoltarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

Am avut un distribuitor în România, dar acesta nu a putut să treacă la următoarea etapă pe piața românească, aveam nevoie să de acoperim o parte din piață. Am decis să schimbăm distribuitorul și acum EPoX este disponibil în România prin intermediul companiei S&S. S&S este o companie care are o experiență bogată în vânzarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

care le producem au și o variantă "economică" cu mai puține opțiuni și cu prețuri mai mici. EPoX este o companie care are o experiență bogată în dezvoltarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

■ Care este întreaga gamă de produse EPoX și pe care dintre ele puneți cel mai mult accentul?

EPoX are o gamă de produse foarte largă, de la plăci de bază la componente de calculatoare. EPoX este o companie care are o experiență bogată în dezvoltarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

■ VIA, SiS, Intel, ALi. Atât de multe chipset-uri, atât de multe opțiuni. Pe care mizați cel mai mult și de ce? Mizați cel mai mult pe Intel și VIA? Mizați cel mai mult pe Intel și VIA?

Am avut un distribuitor în România, dar acesta nu a putut să treacă la următoarea etapă pe piața românească, aveam nevoie să de acoperim o parte din piață. Am decis să schimbăm distribuitorul și acum EPoX este disponibil în România prin intermediul companiei S&S. S&S este o companie care are o experiență bogată în vânzarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

■ Într-un interviu anterior cu VIA, ni s-a spus că USB 2.0 merge bine împreună cu conectivitatea FireWire. Cum vedeți aceste două noi tehnologii? Ați plăti în plus pentru a le avea pe plăcile de bază pe care le produceți?

EPoX este o companie care are o experiență bogată în dezvoltarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România. EPoX este o companie care are o experiență bogată în dezvoltarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

■ În ultima perioadă EPoX a vândut plăci în cutii atractive. Vă concentrați mai mult pe segmentul de retail unde ambalajul este important sau mai mult pe sectorul SI (integratori de sisteme)?

EPoX este o companie care are o experiență bogată în dezvoltarea de componente de calculatoare și este o companie care are o rețea de distribuție foarte bună în România.

contactul direct cu liderii industriei IT

$$x \in \mathcal{X} \quad \exists f, e^1$$

ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

Mai multă memorie pentru România

Princeton - partenerul ideal pe piața de memorii

Romsoft a anunțat un nou parteneriat cu compania americană Princeton Technology Inc., unul dintre cei mai mari producători de memorii din lume. Romsoft devine astfel unic distribuitor al renumitelor memorii americane pe piața românească. Princeton Technology are deja un renume pe piața memoriilor, dobândit mai ales prin calitatea produselor sale. În 12 ani de activitate, compania americană și-a câștigat o binemeritată reputație pe piața de memorii demonstrând că este un producător puternic care se bazează mereu pe cercetare și



dezvoltare, și care produce memorii pentru toate gamele de printere laser, desknote PC, palmtop-uri, notebook-uri, fax-uri, copiatoare digitale, MP3 play-ere și camere digitale. Memoriile Princeton au garanție pe viață.

VIA Tablet PC

Un computer foarte plat

Tablet PC este ultima realizare în materie de soluții PC de la VIA. VIA Tablet PC este un mini-PC portabil cu un ecran de 10,4" în format portrait. Având o grosime de aproximativ 2cm și o greutate mai mică de 1Kg, Tablet PC este mai ușor și mai portabil decât un notebook tradițional, putând fi asemănat mai mult cu un palmtop ce suportă tehnologie de ultimă oră, cum ar fi USB 2.0, IEEE 1394 și transmisii wireless, 802.11b. La baza acestui dispozitiv stau mai multe componente realizate chiar de VIA, printre care procesorul C3, procesorul Eden ESP și o versiune a chipset-ului Apollo Pro 266T. Memoria suportată de chipset este DDR, alimentată la o tensiune de 3,3V, are capacitatea este de 128Mb DDR266.



Putere de la ATI pe plăcile Gigabyte

Radeon 8500 și memorie de 3,6ns

Tot mai mulți integratori de chipset-uri grafice au ales și alternativa ATI pentru plăcile lor. Printre aceștia se numără și Gigabyte, care pe data de 3 mai a lansat modelul AP28DG-H bazat pe chipset-ul Radeon 8500 de la ATI, cu 128 Mb memorie DDR la 3,6ns. Frecvențele de lucru ale procesorului și memoriei sunt la 275MHz. Placa este echipată cu DVI-I, ieșiri S-Video și RCA și un bundle bogat format din multe jocuri (Serious Sam, Rune, Heavy Metal FAKK2, Motocross Mania și Oni).



nVidia pe piața de procesoare

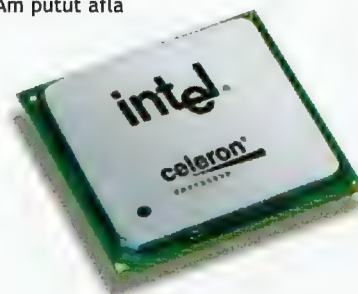
Transmeta cumpărată de nVidia

Sunt cunoscute problemele financiare ale companiei Transmeta, care a eșuat în repetate rânduri să-și lanseze procesoarele sale TM6000. The Inquirer susține că ar avea informații referitoare la o posibilă achiziție a companiei de către nVidia. Conform celor de la The Inquirer, avantajele unei asemenea achiziții ar fi multiple pentru nVidia. În primul rând, ar avea un avantaj în câștigarea contractului pentru viitoarea consolă Xbox2, dat fiind că ar fi în stare să producă atât partea video, cât și CPU-ul acesteia. În al doilea rând, Transmeta deține o serie de patente foarte importante care ar ajuta-o destul de mult pe nVidia, atât pentru plăcile video, cât și pentru chipset-urile sale.

Celeron 4 Willamette socket 478

Intel renunță la socket 370

MSI a publicat pe site-ul lor o listă destul de lungă ce se referă la compatibilitățile plăcilor de Pentium 4 socket 478, produse de ei, cu procesorul Celeron 4 Willamette de care Intel nu spune nimic în mod vizibil pe adresa lor web. Lista cuprinde denumirile plăcilor de bază, versiunile de BIOS care suportă viitorul procesor și nu numai, fiind luat în considerație și suportul pentru noul Pentium 4 Northwood. Am putut afla succint că FSB-ul procesorului este de 400MHz și 1.7Gb frecvența la care funcționează primul model din serie, iar cache-ul a fost redus la 128Kb. Tehnologia de fabricare a procesorului este de 0.18microni și este suportat de ambele chipset-uri de la Intel, 845 și 850.



CD-REWRITER extern 40x USB 2.0
cu funcții de autotestare

Scriere la viteză mare pe USB 2.0 de la Plextor

Plextor Europe, unul din liderii mondiali în producția de unități CD-ROM și CD-ReWritable, va prezenta noul drive CD-RW extern de mare viteză cu interfață USB 2.0. PlexWriter 40/12/40U scrie la 40x, rescrie la 12x și citește la 40x, incluzând multe opțiuni, printre care: BURN-Proof, PowerRec-II and VariRec Technology, High Quality Digital Audio extraction, Easy Firmware upgrade, suport pentru

un mare număr de CD-R and CD-R/W și o funcție de autotest care detectează cauza care a făcut imposibilă scrierea unui CD. Pachetul retail conține: PlexWriter 40/12/40U, 5 blank-uri CD-R, un blank CD-RW, alimentator, soft de scriere Nero+InCD și manual în 16 limbi. Modelul PlexWriter 40/12/40U care include 5 blank-uri CD-R va fi disponibil din iunie 2002 la prețul de 239 EURO fără TVA.



Procesare în paralel de la 3Dlabs



3Dlabs a anunțat noua tehnologie "Visual Processing Architecture" (VPU) care combină robustețea arhitecturală și posibilitățile nelimitate de programare,

VPU - un GPU mai evoluat

îmbinate într-un procesor cu capacități hardware excelente pentru executarea de calcule în paralel. Această arhitectură care a fost în lucru timp de 2 ani, dă posibilitatea unor tehnici avansate de randare soft să fie accelerate în timp real pentru a produce animații cu un VPU - un GPU mai evoluat ce oferă un nivel deosebit de realism. VPU este capabil să accelereze algoritmi care pur și simplu nu pot fi executați pe procesoarele grafice tradiționale. 3Dlabs se așteaptă să vândă plăci video cu acest chip grafic în toamna acestui an.

Sony PlayStation 3 la 50 GHz

O consolă fără DVD

Sony a început lucrul la o nouă consolă pentru a continua succesul cu popularul PlayStation2, urmând a fi lansată după 2005. A treia generație de PlayStation va avea un microprocesor puternic care va fi mai rapid de aproximativ 200 de ori decât cele folosite acum la jocuri video și PC-uri. Sony are de gând să cheltuiască 400 de milioane de dolari pentru proiectarea și producerea acestui microprocesor. Sony încearcă să preia controlul vânzărilor pe piața de console cu acest model înainte ca rivalii Microsoft și Nintendo să vină cu propriile lor versiuni. Noul PlayStation va funcționa online cu ajutorul conexiunilor foarte rapide de fibră optică și va fi prima consolă de la Sony care va rula jocuri fără a avea un DVD-drive. Sony va oferi noul microprocesor și altor companii pentru utilizarea în televiziune și alte echipamente electronice.



Shuttle SS40 SiS740 Barebone System

Mică... dar puternică



După succesul lui SS50 care este pentru procesoarele Pentium 4, SS40 oferă cea mai integrată soluție pentru procesoarele AMD, ce ar trebui să fie mai mult decât suficientă pentru cei care doresc înlocuirea carcaselor desktop normale. Măsurând în dimensiuni 201(W) x 188(H) x 291(L) mm, SS40 este mică și compactă în interior. Shuttle SS40 are la bază chipset-ul SiS740 care este versiunea cu video integrat a lui SiS735 și oferă performanțe 2D/3D apropiate de GeForce2 MX200.

GeForce4 Ti4600 neinteresant

Creative renunță la fabricarea plăcilor cu GeForce4 Ti4600



Creative încearcă probabil să renunțe discret, fără prea multă vâlvă, la 3D Blaster4 Ti 4600, deoarece acesta a dispărut din catalogul de produse, inclusiv de pe lista fabricii din Singapore. De notat că plăcile GeForce4 MX sunt încă prezente în lista produselor grafice și se vând în magazine la gama de produse Creative. Până la sfârșitul anului Creative anunță începerea producției la o placă video bazată pe chip-ul grafic VPU P10 de la 3D Labs, ceea ce ar explica de ce GeForce4 Ti 4600 a dispărut din lista produselor de la Creative.

Procesoarele Transmeta utilizate de NEC

Un desktop PC cât mai tăcut

NEC vine pe piață cu un nou desktop PC adresat sectorului high-end, care utilizează un procesor ce nu mai are nevoie de răcire. Cele două modele existente utilizează procesorul Crusoe model TM5800 produs de Transmeta, la două frecvențe diferite: 800Mz pentru modelul PC-MA80WF și 900MHz pentru PC-MA90W/F. Zgomotul cât

mai redus este un alt factor pe care NEC îl ia în considerare și există 3 surse de zgomot care trebuie eliminate pe cât posibil: ventilatorul de pe procesor, ventilatorul sursei și hard disk-ul. Prin urmare, pentru construirea acestui PC au fost utilizate o sursă de alimentare pentru notebook și un HDD de 2,5-inch ce utilizează un

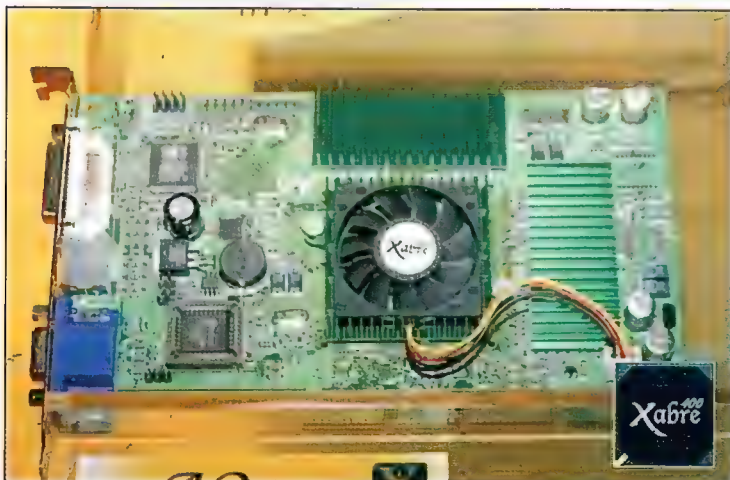
motor cu lagăre în fluid pentru a reduce zgomotul produs în timpul funcționării acestuia. Firma NEC precizează că aceste schimbări au fost făcute și pentru reducerea consumului de energie electrică care, în cazul celor 2 modele a ajuns la 31W.



AMD intră pe piața memoriilor

MirrorBit - memorii flash mai încăpătoare

AMD a anunțat începerea livrării primelor sale memorii flash construite pe baza tehnologiei MirrorBit. Acestea vor permite stocarea unei cantități de date, de două ori mai mare decât memoriile clasice, fără nici un compromis în ceea ce privește siguranța datelor sau performanța accesului la acestea. AMD estimează că în a doua jumătate a acestui an va începe producția în masă a modulelor de 128Mbit și 256Mbit.



Dual Opteron concurează dual Xeon

Primul procesor AMD pe 64-bit

Cam așa arată un server ce are la bază noul procesor 64-bit, numit Opteron de la AMD. Acesta este sistemul de prezentare prin care AMD a demonstrat presei, performanțele noului procesor, capabil să concureze în momentul de față procesoarele Xeon de la Intel. Noul Opteron rulează cu performanțe crescute aplicațiile 32-bit, oferind în același timp și posibilitatea tranziției la tehnologia 64-bit.



Samsung 152T 15" TFT display

Incredibil de subțire - 24mm

Samsung 152T este unul dintre cele mai subțiri și mai simpatice monitoare LCD care se găsesc în magazinele din America de Nord. Monitorul este atât de subțire încât, atunci când deschizi cutia în care este ambalat, ai impresia că, cineva a pus din greșeală un laptop. În ambalaj se mai pot găsi, piciorul de fixare al monitorului, alimentatorul și cablul VGA de conectare cu placa video. Panoul LCD propriu-zis are o grosime de 24mm, iar cablurile de date și alimentare ale acestuia trec prin piciorul de susținere și sunt conectate la 2 mufe montate în partea din spate a piciorului. Monitorul se poate conecta pe ambele tipuri de mufe, DVI și Analog video.



ECS Xabre 400

Primul GPU cu suport AGP8X

Odată cu succesul chipset-ului SiS645DX pentru procesoarele Intel Pentium 4, SiS se lansează în forță și pe piața acceleratoarelor 3D cu un set de procesoare grafice numite Xabre. ECS Xabre 400 este prima placă video care utilizează chipset-ul Xabre 400 produs de firma SiS. Deși SiS a produs și alte chipset-uri video, nu au ieșit în evidență până acum deoarece performanțele lor grafice erau sub standardele acceleratoarelor produse de giganti ca 3dfx, NVIDIA sau ATI. Însă, cu Xabre, vestita companie producătoare de chipset-uri pentru plăci de bază promite performanțe demne de luat în considerare, având în vedere câteva din specificațiile tehnice ale chipset-ului: suport pentru AGP 8X, versiunea de AGP suportată este 3.0, arhitectură pe 256-biți, full compatibil cu DirectX 8.1 și OpenGL 1.3, suportă 128 Mb DDR cu o interfață pe 128 biți.

Intel trece la DDR333

i845PE și i845GE
apar în septembrie

În acord cu anunțuri din diferite surse, în septembrie 2002 Intel va introduce două noi chipset-uri, 845PE și 845GE, ultimul fiind cu grafică integrată. Ele vor fi prezentate în iunie la Computex Taipei. Similare cu 845E și 845G, noile chipset-uri suportă DDR333 iar southbridge-ul folosit va fi ICH4. Pe lângă acestea, noul chipset Springdale, care suportă două bank-uri DDR333, va include prin intermediul southbridge-ului ICH5, noul Serial ATA care va înlocui mai vechiul IDE. El va avea un FSB de 600 MHz ce indică probabil folosirea tehnologiei de 150MHz quadpumped. În momentul de față există o competiție între diferitele chipset-uri existente pe piață. SiS645DX deja suportă DDR333, iar raportul preț/performanță este foarte bun.

PaceBook

PC-ul
extra-portabil

Design-ul notebook-urilor s-a schimbat puțin de la începuturile lor, adică acum mai bine de 20 de ani. În sprijinul acestei declarații vine chiar primul laptop produs în lume numit Grid Compass, proiectat în 1979, care împarte multe similarități cu notebook-urile de astăzi. Ambele sisteme au ecranele mobile, care prin închidere acoperă tastatura și ambele sisteme sunt alimentate de la baterii pentru folosirea lor ca dispozitiv mobil. O companie începătoare din Taiwan numită PaceBlade, speră să schimbe această involuție cu ajutorul soluției 3 în 1 concepută de ei, numită PaceBook. PaceBook este o concepție cu totul nouă în domeniul calculatoarelor mobile, proiectat pentru a combina funcțiile unui Notebook, LCD-PC și Tablet PC. El funcționează în ambele moduri, landscape și portrait și este unul dintre cele mai ergonomice, confortabile și ușor de utilizat notebook-uri existente pe piață.

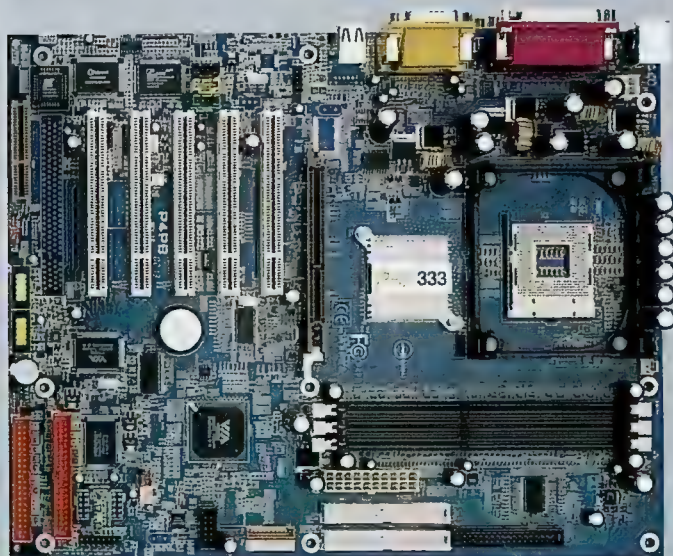


Încă un chipset pentru Pentium 4

VIA P4PB
cu chipset P4X333

Pe data de 15 mai 2002 VIA Technologies, Inc. a anunțat lansarea modelului VIA P4PB, o placă de bază ce utilizează din plin performanțele lui VIA Apollo P4X333, unul dintre cele mai bune chipset-uri pentru procesoarele Pentium 4. Printre calitățile deosebite ale acestui chipset putem enumera suportul

pentru fsb de 400MHz și 533MHz, suportul pentru noua memorie DDR333 SDRAM cu ECC ce contribuie împreună cu procesoarele Pentium 4 la obținerea unei rate de transfer de 2700MB/sec. Adicional placa mai include și un controller RAID ATA/133 0,1, USB2.0 și USB1.1



NV30 vrea să bată Parhelia-512

Specificațiile probabile sunt promițătoare

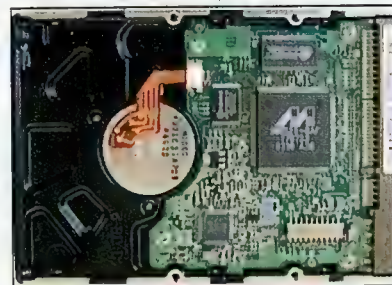
NV30 va fi produs în procesul tehnologic de 0,13 microni, ceea ce-i va permite să funcționeze la 400MHz și va fi, ca și Matrox Parhelia-512, un chip pe 512bit. Bineînțeles că va avea suport pentru AGP8x, iar memoria utilizată va fi între 128 și 256MB DDR, și care va funcționa la 900MHz. Arhitectura procesorului va include probabil 8 pipeline-uri de randare și posibilitatea de calcul este de 200 de milioane de poligoane pe secundă. Tehnologia LightSpeed Memory Architecture III va fi urmașul actualei LightSpeed Memory Architecture, regăsită în plăcile Geforce4. Primele plăci vor apărea în toamna acestui an și vor avea suport complet pentru DirectX9 și OpenGL 1.3. NV35 va funcționa la 500MHz, iar restul specificațiilor sunt aceleași, cu deosebirea că memoria folosită va lucra la nu mai puțin de 1000 - 1200MHz, iar RAMDAC-ul va funcționa la 400MHz.

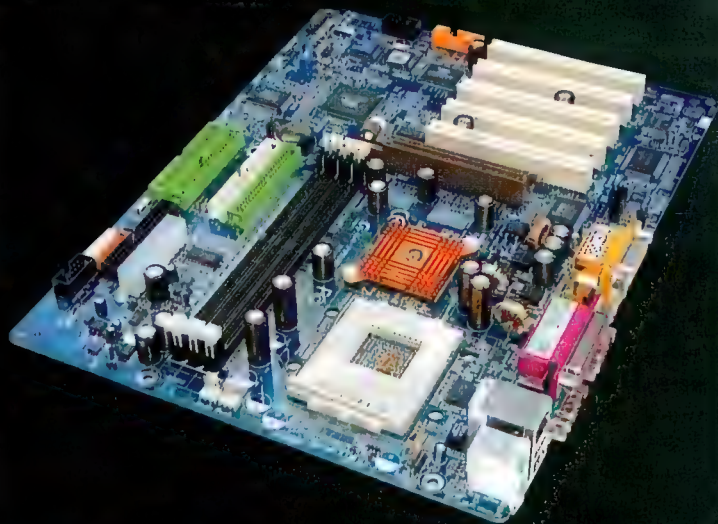
Samsung SP8004H 80GB-7200RPM

Hard disk-uri de 7200rpm
de la Samsung

Ca și restul lumii, Samsung știe că diversitatea este esența vieții. De la monitoare LCD sau CRT, la memorii și chiar hard disk-uri, dacă este legat de computere, Samsung este în topul schimbării.

În imaginea alăturată, vă prezentăm hard disk-ul de 80Gb la 7200rpm, model SP8004H de la Samsung, ce are un preț de distribuție de 180\$. Ca și restul producătorilor de hard disk-uri, Samsung nu a trecut la utilizarea standardului Ultra ATA 133, pregătindu-se în schimb pentru venirea noului standard Serial ATA. Memoria tampon utilizată este de 2 Mb, iar platanul este compus din două disk-uri de 40Gb.



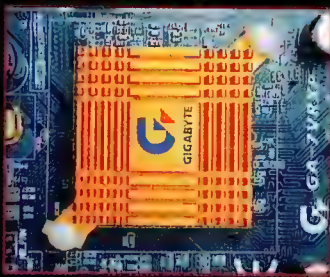


Gigabyte GA-7VRXP

117\$ Tot ce îți dorești la capitolul dotări

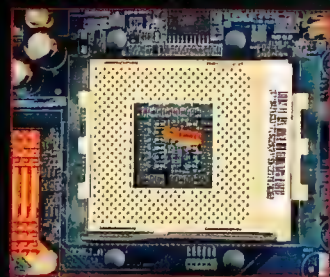
Distribuitor: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

Răcire Northbridge



Asigurată de un simplu radiator

Socket procesor



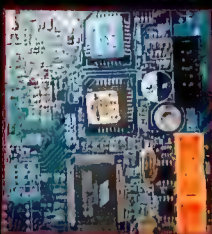
Condensatorul poate pune probleme în folosirea unor coolere foarte mari

RTL8100BL și CT5880



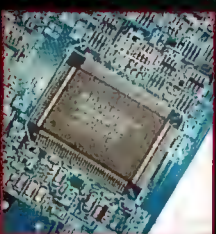
Sunetul de calitate asigurat de chipsetul Creative CT5880

Dual Bios și VT6202



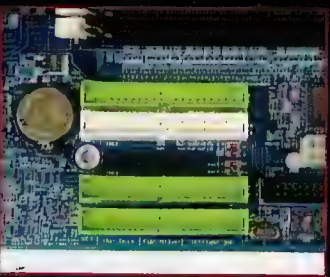
Chipset-ul VT6202 asigură suport pentru USB 2.0

PDC20276



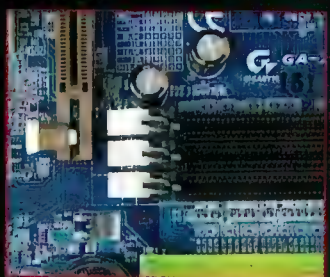
Chipset-ul care face posibilă folosirea tehnologiei RAID

Conectori IDE și RAID



Conectorii IDE și RAID IDE foarte bine amplasați

DIMM-uri



Sloturile DIMM nu încurcă placa video

Performanțe sintetice: 0.0 • Jocuri: 0.0 • Dotări: 0.0

1.496

KT333: DOTĂRI vs

Cât de utilă pentru utilizatorul

ÎN URMĂ

cu ceva timp

unele tehnologii erau rezervate, din punct de vedere financiar, calculatoarelor ce îndeplineau funcții critice (serve, stații grafice, stații de calcul). Acum multe din acestea au devenit (și continuă să devină) accesibile utilizatorului obișnuit. Printre aceste tehnologii se numără și RAID IDE ce oferă, în funcție de setări, o viteză mai mare de transfer sau o siguranță mai mare a datelor. Tot mai mulți producători de plăci de bază au început să dețină la produsele lor și o variantă puțin mai scumpă ce beneficiază de RAID. Chipset-urile de pe aceste plăci de bază, ce oferă suport RAID IDE sunt în general versiuni "light" și nu au toate facilitățile posibile pentru această tehnologie.

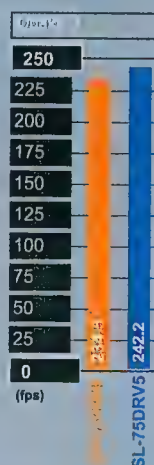
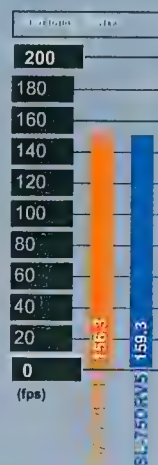
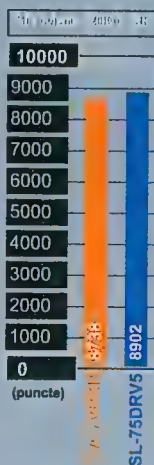
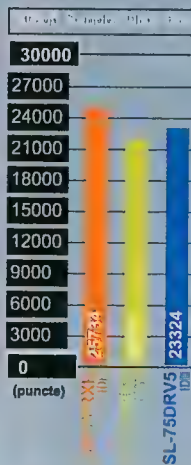
CE ESTE RAID?

RAID este prescurtarea de la Redundant Array Of Independent Disk Drives și a fost elaborat în anul 1987. În trecut era disponibil doar pentru HDD-urile SCSI și pentru piața serverelor. Acest fapt s-a schimbat mult în ultimul timp, iar acum această tehnologie este posibilă și pentru HDD-urile IDE, mult mai ieftine decât cele SCSI și destul de apropiate din punct de vedere al performanței. Modulurile disponibile sunt RAID 0 și RAID 1. RAID 0, numit și "striping", este destinat pentru obținerea unor performanțe superioare de citire-scriere, iar HDD-uri (două sau mai multe) care sunt organizate într-o matrice, în acest mod, își însumează capacitatea. RAID 0 folosește un algoritm prin care împarte fișierele

în mai multe fișiere mai mici (de dimensiuni definite de utilizator), iar fiecare HDD din matrice primește unul sau mai multe asemenea fragmente, viteza crescând astfel (teoretic) proporțional cu numărul acestor hard disk-uri. Dacă unul din HDD-uri din matrice este mai mare, diferența de capacitate devine indisponibilă. Din acest motiv este recomandat să folosiți HDD-uri cu capacități identice. Sigurul dezavantaj al modului RAID 0 este în cazul când un HDD se strică, datele din HDD-urile ce făceau parte din matricea respectivă sunt pierdute. RAID 1, cunoscut și sub denumirea "mirror", este utilizat pentru a oferi o protecție mare datelor, iar HDD-urile folosite într-o astfel de matrice nu își însumează capacitatea, așa că dacă vom folosi două HDD-uri de 40GB vom avea disponibili numai 40GB. Și în acest caz se pierde diferența de capacități în cazul folosirii unor HDD-uri diferite. RAID 1 folosește un algoritm prin care se scriu aceleași date pe ambele HDD-uri, oferind posibilitatea de a restaura informațiile în cazul unei defecțiuni apărute la unul din hard disk-uri. Cei mai mulți utilizatori aleg, evident, varianta RAID 0, nedorind să țină un HDD ocupat numai pentru a avea asigurată siguranța datelor.

RAID SOFTWARE ȘI RAID HARDWARE

Am ales placa GigaByte GA-7VRXP ce are RAID și Soltek SL-75DRV5 fără suport RAID, ambele bazate pe chipset-ul KT333. Chipset-ul, ales de GigaByte, ce asigură suportul RAID este Promise PDC 20276. Acest chip



PERFORMANȚE

obisnuit este tehnologia RAID

oferă RAID software, ceea ce înseamnă că procesorul se ocupă de o mare parte din rezolvarea algoritmului de împărțire a fișierelor, spre deosebire de RAID hardware ce se ocupă singur de această operație, fiind dotat cu un coprocesor. Din cauza aceasta trebuie instalați driveri în sistemul de operare, fără de care rezultatele sunt foarte mici. În situația de azi, când procesoarele sunt așa de puternice, rezultatele în teste sunt mai mari pentru RAID software decât RAID hardware (atunci când procesorul nu este foarte stresat).

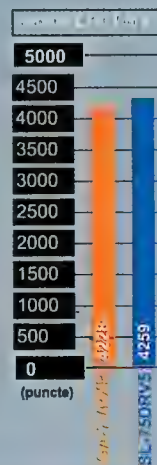
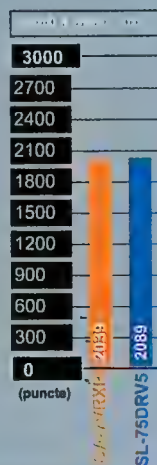
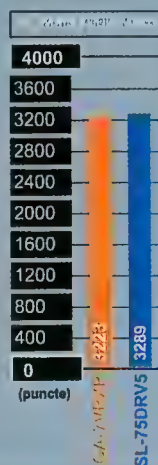
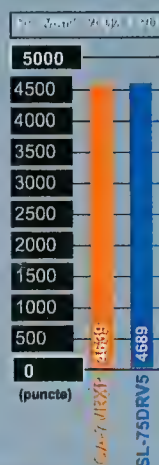
DOTĂRI VERSUS PERFORMANȚE

Placa GA-7VRXP are o dotare ce poate mulțumi și pe cei mai exigenți dintre noi: 8 porturi USB (4 USB1.1 și 4 USB2.0), sunet Creative CT5880, placă rețea RealTek RTL8100BL, Memory Stick, Security Digital, SC header, Dual BIOS, EasyTune III, WOL, RAID. A cincea placă Soltek din seria DRV are o dotare mai modestă în comparație cu GA-7VRXP: 4 porturi USB, sunet AC97, Smart Card Reader, cablu cu senzor de temperatură, WOL, Anti-Burn Shield (ABS II), dar performanțele obținute în teste sunt superioare având 8902 puncte, la numai 12 puncte de Epox 8K3A (testat în numărul trecut) și la o distanță apreciabilă de GA-7VRXP ce a reușit numai 8738 puncte. Singurele domenii unde GA-7VRXP a depășit placa Soltek au fost cele de performanțe ale HDD-ului, atunci când am folosit RAID 0. Cu toate că GA-7VRXP dispune de o dotare bogată, layout-ul este aerisit și

foarte bine gândit, iar răcirea chipsetului KT333 este asigurată de un radiator lipsit de ventilator (aducând astfel puțină liniște în carcasele calculatoarelor). Și placa Soltek se prezintă bine la acest capitol, dar în cazul utilizării unei plăci mari (tip GeForce4 Ti4600), este foarte greu de ajuns la conectorul IDE1, însă accesul la memorie se face foarte ușor, iar conectorul FDD este poziționat, surprinzător, mai sus decât conectorii IDE. SL-75DRV5 arată aproape la fel cu versiunea precedentă mai puțin conectorul cu 20 pini de alimentare, ce a fost mutat de la marginea de sus a plăcii, în spatele conectorilor audio (mișcare nu foarte inspirată). Răcirea chipsetului KT333 este asigurată de un cooler, cu toate că acesta nu se încălzește așa de mult.

CONCLUZII

Aceste două plăci au două ținte de piață diferite. GA-7VRXP se adresează utilizatorului pretențios care vrea o dotare de excepție și o calitate asigurată de o firmă de renume, iar SL-75DRV5 continuă tradiția seriei, oferind performanțe excelente cu o dotare standard. Achiziționarea uneia din aceste două plăci poate fi o alegere inspirată, dacă se analizează foarte bine domeniul în care va fi folosit calculatorul. Astfel pentru performanțe în jocuri alegerea optimă este SL-75DRV5, dar pentru aplicații video-audio GA-7VRXP. Alături de două (sau mai multe) HDD-uri montate în RAID 0 formează un sistem foarte performant în acest domeniu de lucru.



SOLTEK SL-75DRV5

1155.00 Performanțe bune în jocuri

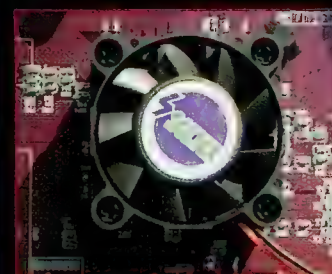
Ofertant: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05 • Web: www.bestcomputers.ro

Distribuitor: ProCA • Tel.: 01-323.82.00 • Web: www.proca.ro

Distribuitor: Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

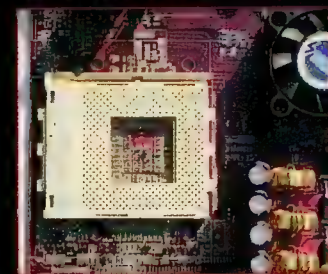
Distribuitor: Viami • Tel.: 01-327.72.45 • Web: www.viami.ro

Răcire Northbridge



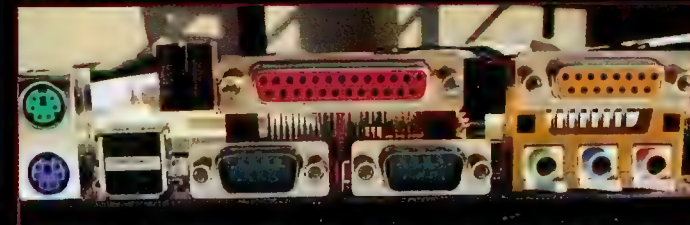
Soluția pentru răcirea chipset-ului este mai mult de ordin estetic deoarece KT333 nu se încălzește

Socket procesor



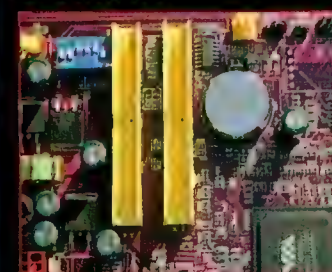
În jurul socket-ului este destul spațiu liber pentru a putea folosi coolere mari

Conectori



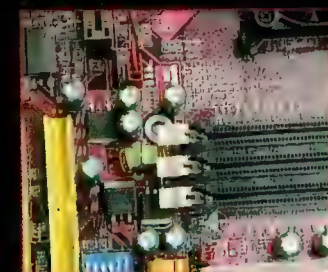
Conectorii de tastatură, mouse, audio, 2 porturi USB, porturi seriale și paralele

Conectori IDE



Conectorii IDE sunt amplasați într-un mod inspirat la marginea plăcii

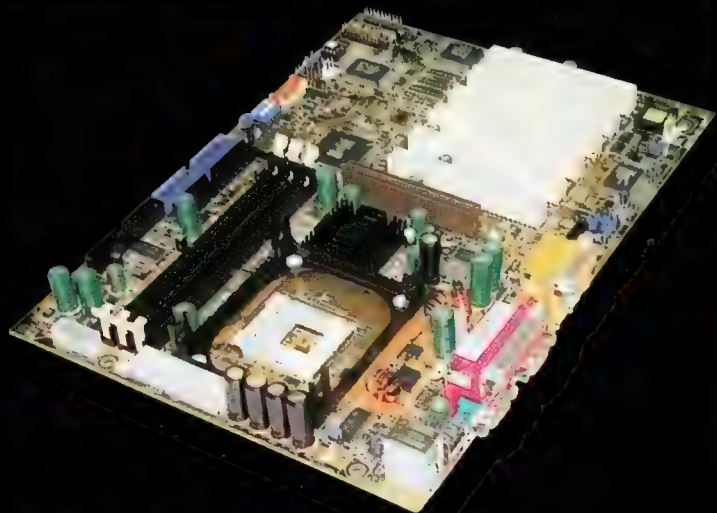
DIMM-uri



Cele trei DIMM-uri ne permit montarea de maximum 3Gb DDR

Performanțe sintetice: 0.758 • Jocuri: 0.713 • Dotări: 0.016

1.488



ASUS P4S533

117\$TM Facilități pentru overclocking

Distribuitor: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

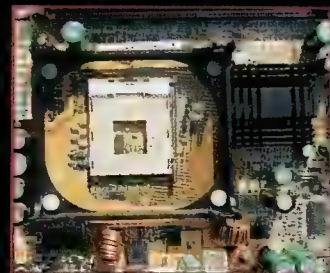
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Răcire Northbridge



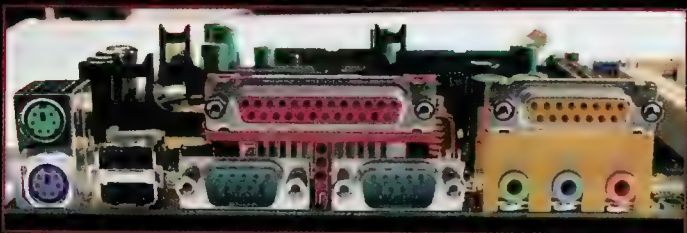
Răcirea chipset-ului SiS645DX este asigurată de un radiator.

Socket procesor



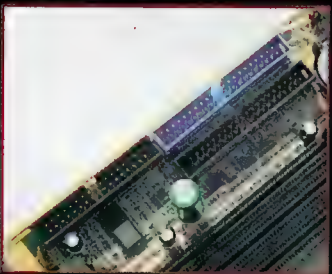
Cei patru condensatori și mufa de alimentare sunt prea aproape de socket.

Conectori



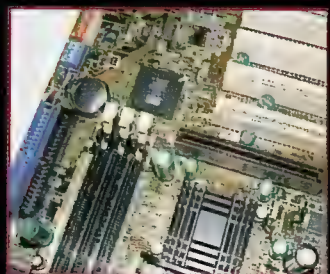
Conectorii pentru tastatură, mouse, audio, port paralel și două porturi USB.

Conectori IDE



Asezare inspirată a conectorilor IDE la marginea plăcii.

DIMM-uri



Odată montată placa video, accesul la DIMM-uri este restricționat.

Performanțe sintetice: 0.778 • Jocuri: 1.7 • Dotări: 1.565

SiS645DX VS

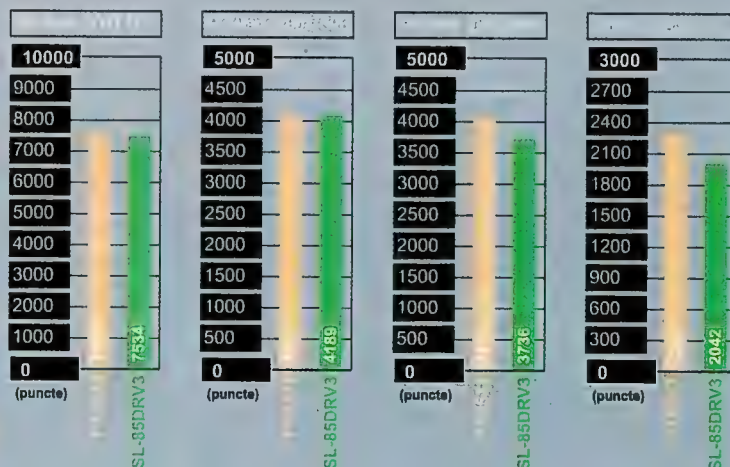
SiS645DX profită de avantajul

ÎNAINTE de producerea procesoarelor Intel cu FSB 533, o serie de producători de plăci de bază s-au grăbit să implementeze suport pentru acestea. Am avut în laboratorul nostru două plăci produse de Asus și Soltek ce dispun de FSB la 400MHz (100MHz x 4) și 533MHz (133MHz x 4). Asus a ales chipset-ul SiS645DX, iar Soltek a recurs la varianta VIA P4X266A. Via și SiS au avut probleme cu gigantul Intel în momentul când au anunțat aceste chipset-uri, dar în momentul de față apele s-au liniștit. Intel a anunțat și el chipset-ul său i850E. Acesta nu diferă de i850 decât prin mici modificări pentru a oferi oficial FSB 533MHz. Chipset-ul SiS645DX folosit pe placa Asus P4S533 are suport pentru memoria DDR333, însă P4X266A nu poate beneficia decât de memorie DDR266/DDR200. Astfel în teste un rol important a jucat și diferența de memorie, iar de acest fapt ar trebui să ținem cont în aprecierile noastre.

LAYOUT ȘI DOTĂRI

Pentru Southbridge, Soltek a ales VT8233A, care în combinație cu P4X266A asigură suport pentru ATA133 și pentru DDR266, iar Asus a optat pentru combinația SiS645DX cu SiS961B. Layout-ul plăcii SL-85DRV3 nu pune probleme la montare, iar cei 4 conectori FAN sunt bine veniți pentru cei ce doresc să-și doteze calculatorul cu ventilatoare suplimentare pentru carcasă sau pentru HDD. În ambele cazuri

conectorii IDE sunt foarte bine amplasați în marginea din dreapta, (pe SL-85DRV3 se vede locul rezervat conectorilor RAID, dar în momentul de față nu există pe piață o altă versiune). P4X266A are trei sloturi DIMM (amplasate cam aproape de slotul AGP), iar SL-85DRV3 doar două. Asus s-a gândit și la cei ce nu dețin sursă specială pentru procesoare Pentium4 și a proiectat placa cu un conector suplimentar de alimentare (în care se poate introduce o mufă normală de alimentare a HDD-urilor) ce oferă o alternativă la mufa pătrată de patru pini (ce există și ea pe P4X266A). În momentul montării coolerului pe P4S533, constatăm că acesta va atinge cei patru condensatori de lângă el și mufa de alimentare cu 20 de pini. Soltek a dotat placa cu generozitate punând la dispoziția utilizatorului 6 sloturi PCI și unul CNR, iar în pachet se află un cablu cu senzor de temperatură, util atunci când dorim să monitorizăm temperatura într-o anumită zonă a carcasei calculatorului, iar aceasta poate fi urmărită în BIOS. Din păcate am remarcat lipsa USB 2.0 din configurația ambelor plăci, facilități tot mai utile în acest moment când pe piață se găsesc foarte multe dispozitive ce folosesc această opțiune. Ambele plăci dispun de ATA133 și nu au RAID. Diferența apare la partea de sunet unde Asus oferă prin C-Media o calitate mai bună decât AC97 folosit pe SL-85DRV3. P4S533 mai dispune și de conectori Secure Digital, Memory Sticks și Smart-Card Reader în care se poate introduce un card de



VIA P4X266A

oferit de memoria DDR333

conversie, ce nu este inclus, și cu ajutorul programului ITE GSM Editor se poate edita agenda telefonică și PIN-ul de pe SIM-ul din telefoanele mobile GSM. Pachetul software al SL-85DRV3 este alcătuit din două CD-uri: unul cu driveri și utilitare de sistem, iar altul cu PC-cillin2002, Virtual Drive, Drive Image 4.0 și Partition Magic 6.0 SE. În cutia plăcii P4S533 se află o extensie cu două porturi USB1.1 suplimentare, iar CD-ul cu drivere conține o serie de utilitare software de la CyberLink (aplicații audio-video), Asus (PC Probe - util în monitorizarea turărilor ventilatoarelor FAN și LiveUpdate), ITE GSM Editor și software-ul antivirus PC-cillin2000.

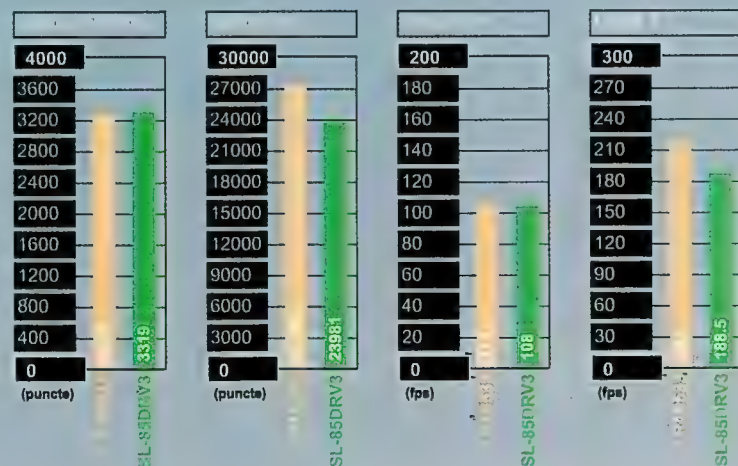
OVERCLOCKING PENTRU PENTIUM 4

Ambele plăci au fost testate cu FSB-ul setat la 400MHz (100MHz x 4) deoarece la momentul respectiv pe piață nu erau disponibile încă procesoare Pentium 4 cu FSB533. În BIOS-ul plăcii Asus se află o setare care permite ridicarea frecvenței memoriei până la 400MHz (200MHz x 2), lucru de care am profitat realizând și un test cu memorie DDR400. Deoarece suportul pentru acest tip de memorie nu este specificat în mod oficial, fiind un overclocking la memorie, nu am luat în calculul clasamentului rezultatele obținute cu acest tip de memorie. Contrar așteptărilor noastre, performanțele obținute în jocuri cu DDR400 au fost mai mici decât cu DDR333, dar în testele sintetice rezultatele au fost net

superioare pentru această memorie. În BIOS-ul plăcii P4S533 putem modifica FSB-ul de la 100MHz la 166MHz din 1MHz în 1MHz și voltajul procesorului între 1,750v și 1,850v în pas de 0,025v. SL-85DRV3 are în BIOS posibilitatea de schimbare a FSB-ului între 100MHz și 255MHz (decă se poate obține un teoretic FSB de 1020MHz (255MHz x 4), dar nu văd cine l-ar ridica până la această valoare), multiplicatorului între voltajul procesorului 1,100V și 1,850V în pas de 0,025V, voltajul AGP între 1,5V și 1,8V în pas de 0,1V iar voltajul memoriei DDR poate fi setat la 2,5V (normal) sau 2,6V. FSB-ul plăcii Soltek mai poate fi schimbat și cu ajutorul unui dipswitch amplasat lângă slotul AGP, dar acesta pare inutil deoarece din setarea BIOS este mult mai comodă și cu o plajă mai mare de valori.

CONCLUZII

P4S533 s-a dovedit mai rapid în jocuri decât SL-85DRV3 dar să nu uităm că a beneficiat de suportul memoriei DDR333, iar în planul dotărilor balanța înclină ușor tot spre placa Asus. Chipset-ul SiS645DX se dovedește o excelentă alegere pentru procesoarele Pentium 4, iar implementarea pe o placă Asus este o garanție în privința calității. În overclocking, SL-85DRV3 oferă mult mai mult decât P4S533, parcă fiind gândită special pentru acest lucru, iar performanțele sunt bune pentru prețul mic al acestei plăci. Pe partea dotărilor placa Asus este superioară, ceea ce face să aibă și un preț mai mare.



versus
Socket478

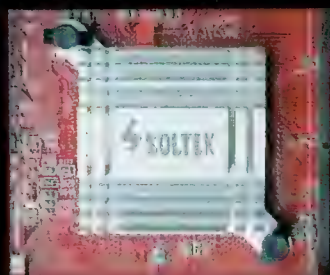


SOLTEK SL-85DRV3

915.70 Stabilitate oferită de P4X266A

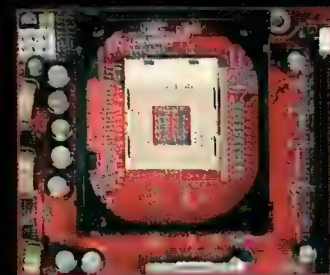
Distribuitor: ProCA • Tel.: 01-323.82.00 • Web: www.proca.ro

Răcire Northbridge



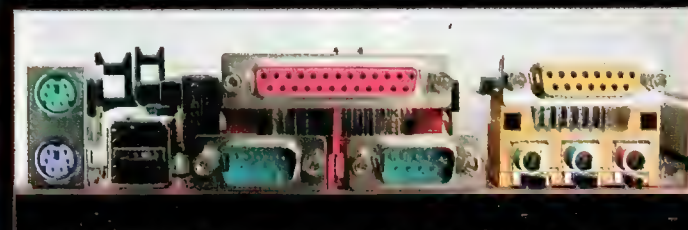
Chipset-ul P4X266A nu are nevoie de răcire activă.

Socket procesor



Socket-ul 478 poziționat în marginea de sus a plăcii.

Conectori



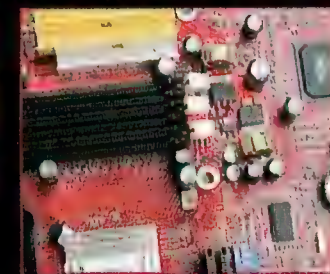
Conectorii standard de mouse, tastatura, cele două porturi USB, porturile paralel, serial și audio.

Conectori IDE



Conectorii IDE și FDD foarte aproape de DIMM-uri.

DIMM-uri

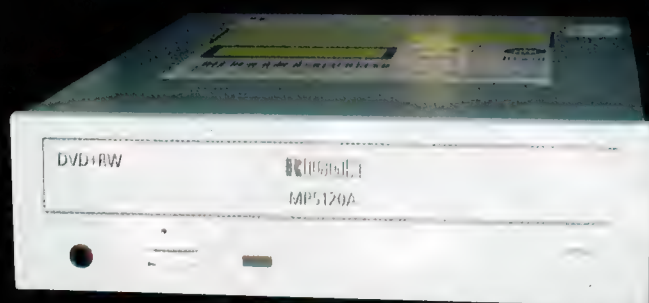


La fel ca la P4S533 și aici accesul la memorie este îngreunat după montarea plăcii video.

Performanțe sintetice: • Jocuri: • Dotări:

1.488

versus
scriere DVD



RICOH DVD+RW MP5120A-DP

456\$ TVA Utilitate extinsă de posibilitatea scrierii pe CD

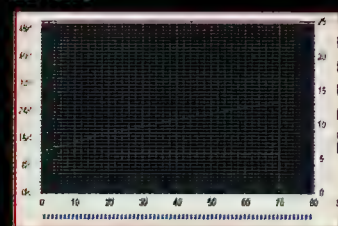
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Front panel



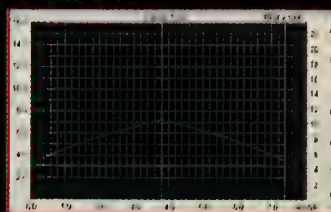
Front panelul include în plus un buton de volum și mufa pentru căști

CD test



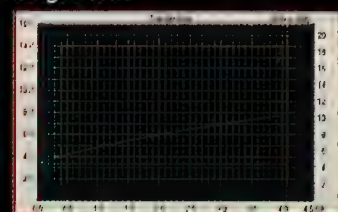
Mici variații la sfârșitul testului

Double test



Viteză medie și timp mai mare la schimbarea layer-ului

Single test



Stabilitate bună și viteză medie



SCRIEREA

Standardul scrierii pe discuri UNITĂȚILE

de scriere DVD se impun pe piață mai greu decât cititoarele din cauza existenței mai multor standarde de scriere, ceea ce induce o stare de confuzie în rândul cumpărătorilor. În momentul de față două standarde au ieșit mai mult în evidență: DVD-R și DVD+RW, ambele integrate în dispozitive ce pot scrie și CD. Cele două standarde au o compatibilitate bună cu cititoarele DVD, fie ele DVD-ROM sau DVD stand-alone, față de mai vechiul standard și primul apărut, numit DVD-RAM, și care nu este compatibil cu restul cititoarelor DVD. DVD-RAM-ul nu a intrat pe piață așa de bine tocmai din cauza incompatibilității și mai este folosit acum ca mod de stocare a datelor și nu de reproducere a filmelor pe DVD. Pentru a crește interesul cumpărătorilor și pentru formatul DVD-RAM, unii producători au realizat unități combo DVD-R și DVD-RAM oferind o soluție mai extinsă crează posibilitatea scrierii pe cât mai multe formate.

CONCURENȚA ÎNTR-UN FIRME

Concurența apărută între diferitele firme sau consorții ce veneau pe piață cu soluția proprie de scriere în format DVD nu a făcut decât să crească confuzia printre posibili cumpărători, fiecare gândindu-se dacă aparatul pe care va da o gramadă de bani va mai fi folosit în viitor prin producerea de medii de stocare care să-l suporte. Formatul DVD-R a fost inventat de firma Pioneer și este bazat în principiu pe modul de scriere al CD-urilor normale. Destinația lui inițială a fost o soluție foarte scumpă pentru

producerea profesională a DVD-urilor, dar în momentul de față odată cu apariția altor standarde, prețul unei unități DVD-R a mai scăzut. Pentru a nu se lăsa mai prejos, un consorțiu de firme format din HP, Sony și Philips continuă lucrul început de Pioneer cu DVD-R lansând un format nou și capabil de rescriere numit DVD+RW dar care nu este compatibil cu DVD-R. Pentru a produce o confuzie și mai mare, producătorii de medii de stocare pentru aceste unități au introdus pe piață DVD-RW, ce este compatibil cu unitățile de la Pioneer DVD-R și care are posibilitatea de rescriere. Pe de altă parte consorțiul răspunzător pentru DVD+RW, pentru a-și extinde utilitatea formatului, lucrează pentru introducerea DVD+R care va putea fi scris o singură dată și va fi mai ieftin. În prezent se pot distinge două formate, unul ce urmează linia Pioneer DVD-R și DVD-RW și altul care urmează linia consorțiului HP, Sony și Philips, adică DVD+RW și DVD+R.

O NOUĂ TEHNOLOGIE LA ORIZONT

Nevoia de calitate și viteză tot mai mare și dezvoltarea tehnologică actuală au făcut ca toate formatele de care am vorbit să fie umbrite deja de ideea unui nou format mai bun care le va înlocui probabil pe toate. Prin urmare formatul DVD normal va fi înlocuit de HD-DVD (high density), un format ce permite obținerea de performanțe și calitate mult mai mari, însă calitatea mai mare implică fișiere mult mai mari care nu mai încap pe un DVD normal. Astfel că un nou consorțiu format de asta data din Pioneer, Panasonic, Sony, Philips, Samsung și Hitachi lucrează pentru tehnologia

Rezultatele testelor

	CD		DVD Single Layer		DVD Double Layer	
	Ricoh MP5120A	Panasonic DVD-RW/R	Ricoh MP5120A	Panasonic DVD-RW/R	Ricoh MP5120A	Panasonic DVD-RW/R
Citire medie (X)	24.84	20.31				
Timp căutare (m/s)	105	0				
Ocupare procesor (2X/4X/8X %)	2, 6, 45	2, 4, 8				
Imagine Clone CD (min)	3.07	3.47				
Schimbare layer (ms)					187	15
Spin up (s)			2.20	2.96	2.37	3.12
Spin down (s)			2.20	1.33	1.48	1.38
Timp eject (s)			2.16	1.02	2.17	1.01
Timp load (s)			8.69	0.85	12.92	0.85
Timp recunoaștere (s)	0.01		0.01	9.52	0.01	11.78
Test SiSoft Sandra (puncte)	2780		3111	2373	2951	2481
Scriere DVD+RW la 2.4X (min)		53.57				
Scriere DVD-R la 1X (min)	22.54					

PE DVD

DVD nu a fost încă stabilit

Blue-Ray ce va permite citirea unor discuri cu densitate mult mai mare decât cea a DVD-urilor și care va folosi un fascicul de citire de culoare albastră, cum o spune și numele. Blue-Ray urmează să fie licențiată pentru producție începând cu primăvara acestui an.

PANASONIC DVD-RAM/R

Unitatea de la Panasonic este un combo DVD-RAM/DVD-R ce poate scrie în ambele formate, plus citirea discurilor normale DVD și a CD-urilor. Viteza de scriere pe ambele formate este doar de 1x ceea ce înseamnă că la o rată de transfer la scriere de 1380Kb/s copierea unui DVD de 4,2 Gb a durat nu mai puțin de 53,57 minute, copiere ce am făcut-o cu ajutorul programului Nero Burning Room. Unitatea nu are posibilitatea de scriere CD, fiind capabilă doar de citirea acestora. Formatele suportate la citire sunt: DVD-ROM, DVD-R, CD-ROM XA, CD-R, CD-RW, CD-DA, VIDEO CD, CD-EXTRA și PHOTO CD. Citirea disk-urilor CD-R a decurs normal pentru o unitate 24x, iar timpul de acces în mod ciudat a arătat 0ms în testul cu Nero CDSpeed, iar generarea unei imagini cu Clone CD a durat 3,47 minute. Ca DVD-ROM rata de transfer este bună având în vedere că viteza de citire este 6x, aici programul de testare Nero DVDSpeed arătând tot un timp de acces de 0ms. Schimbarea de layer care durează doar 0,15 ms arată că unitatea beneficiază de o acuratețe la citire foarte bună. Timpul de recunoaștere al disk-ului este destul de mare, de peste 11 secunde, însă este compensat de timpul de load care este sub o secundă. Compatibilitatea formatului DVD-R este foarte bună cu majoritatea unităților DVD, existând totuși unele excepții printre unitățile mai vechi. Fiind vorba și de o unitate de scriere, citirea disk-urilor nu este factorul principal de luat în seamă la alegerea unei asemenea unități. Pentru mulți utilizatori inutilitatea DVD-RAM-ului este evidentă când ai la dispoziție DVD-R. Principalul dezavantaj al acestei unități rămâne imposibilitatea scrierii pe formatele CD.

RICOH MP5120A

Unitatea de la Ricoh este tot combo și este compusă din DVD+RW și CD-RW ce poate scrie/rescrie și CD-uri normale. Viteza de scriere în mod DVD-RW se face la de 2.4x, ceea ce înseamnă că la o rată de transfer de

3312 Kb/s copierea DVD-ului de 4.3 Gb a durat doar 22.54 minute. Față de unitatea de la Panasonic aceasta are posibilitatea de a scrie CD-R și CD-RW la o viteză de scriere de 12x și rescriere la 10x, citirea CD-urilor făcându-se la 32x. Formatele suportate de această unitate la citire sunt DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, CD-ROM XA, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-EXTRA și PHOTO CD. Un număr limitat de unități DVD nu citesc disk-urile scrise în format DVD+RW și DVD+R. O listă completă a unităților ce au fost testate pentru compatibilitate o puteți găsi pe site-ul <http://www.ricohpmmc.com>. Pentru a preveni buffer underrun dispozitivul este echipat cu sistemul JustLink care funcționează pe CD-RW, cât și pe DVD+RW. Citirea a decurs cu viteze mai mari și la partea de CD, cât și la DVD, testul fiind aici puțin incorect deoarece unitatea de la Ricoh are viteza de citire mai mare, 8x la DVD și 32x la CD. Viteza mai mare de citire este evidențiată și de programul Sandra 2002 Plus la ambele formate. Citirea DVD-urilor a evidențiat un timp de acces destul de mare, 158 ms pentru disk-ul double layer și 137 pentru cel single layer, iar timpul de schimbare între layere, care a fost de 183 ms, arată că unitatea are o acuratețe mai mică la citirea disk-urilor double layer. De remarcat că timpul de recunoaștere al unui disk după introducerea în unitate este aproape 0. Pe lângă o compatibilitate bună cu cititoarele DVD unitatea beneficiază și de o viteză mare de scriere pe DVD. Unitatea de la Ricoh este cea mai bună combinație, îmbinând posibilitatea de scriere pe toate formatele CD cu viteză mare de scriere pe DVD.

CONCLUZIE

Ce alegem? Până când vom fi hotărâți să dăm foarte mulți bani pentru a ne cumpăra un produs ce folosește tehnologia Blue-Ray, formatul DVD normal va mai fi în uz multă vreme deoarece este implicat foarte mult în producția de aparatură dedicată tinzând să ia locul în totalitate mai vechiului VHS, iar schimbarea standardului ar implica costuri enorme. Rămâne la latitudinea dumneavoastră să decideți ce unitate să alegeți după ce veți consulta și testul comparativ pe care l-am făcut între două unități combo, una DVD-RAM/DVD-R și cealaltă DVD+RW/CD-RW.

versus
scriere DVD



PANASONIC DVD-RAM/R

4245 Viteză mică de scriere pe DVD

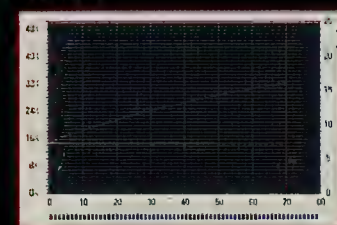
Distribuitor: RomSoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Front panel



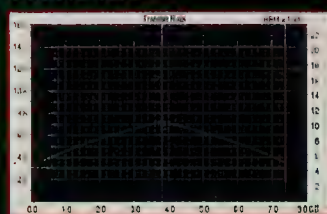
Front panel-ul nu include decât butonul de eject și ledul de activitate

CD test



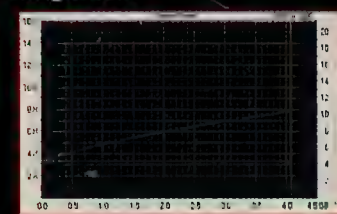
Stabilitate bună și creștere constantă a vitezei

Double test

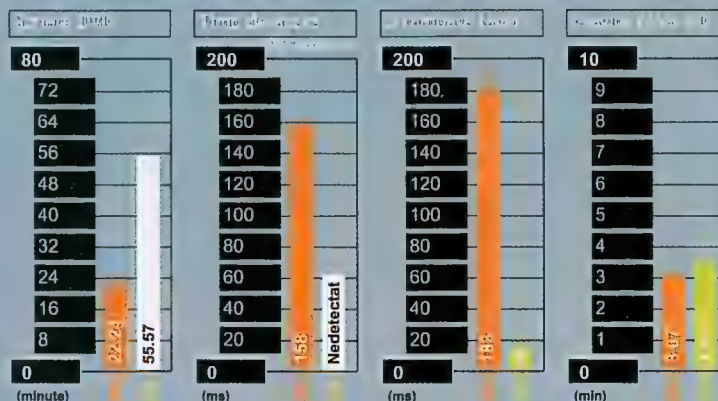


Rată mică de transfer și stabilitate bună

Single test

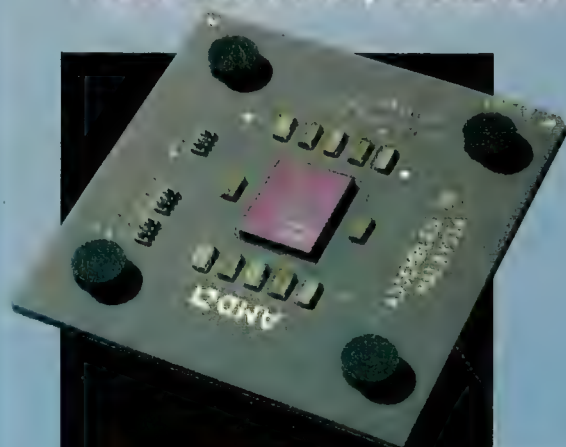


Început slab și stabilitate bună



LUPTĂ PE PIAȚA PROCESOARELOR IEFTINE

Intel sau AMD, Celeron sau Duron? Soluția ideală pentru PC-ul tău

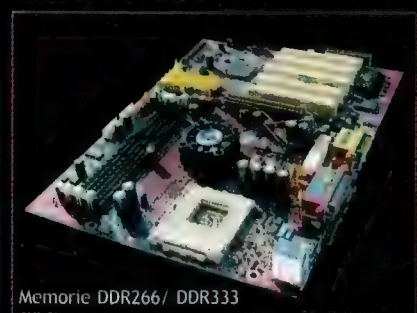


DURON 1200

68\$+IVA Performante cu DDR333

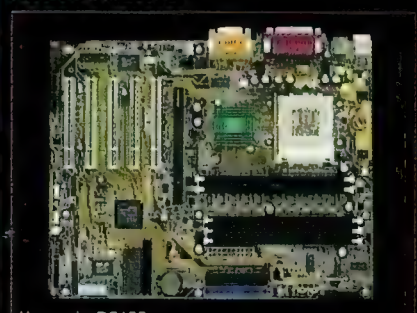
Distribuitor: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05
Web: www.bestcomputers.ro

Soltek SL-75DRV5



Memorie DDR266/ DDR333

ASUS A7A266-E



Memorie PC133

DEȘI piața procesoarelor ieftine nu aduce câștiguri spectaculoase, nici unul din cei doi mari jucători, Intel și AMD, nu neglijează acest sector. În acest moment reprezentantul AMD pe această piață este procesorul Duron, iar cel al gigantului Intel este procesorul Celeron. Începând cu frecvența de 1000MHz procesorul Duron are o "inimă" nouă: core-ul Morgan. Și Celeron-ul dispune de o nouă arhitectură: core-ul Tualatin fiind fabricat în tehnologia de 13 microni. Duron dispune de 128kb cache L1, de patru ori mai mult decât rivalul său, fiind dezavantajat cu doar 64kb cache L2 față de 256kb ai Celeron-ului Tualatin. În anul 2001 AMD a vândut mai multe procesoare Athlon decât Duron în SUA și în Europa, majoritatea procesoarelor Duron fiind vândute în Asia și Europa de Est. Procesoarele Intel au avut mereu faima de cele mai bune pentru overclocking, iar Celeron-ul nu se abate de la tradiție, dovedind o stabilitate remarcabilă în rularea la frecvențe mai mari decât cele specificate. Chipset-urile recomandate de AMD pentru procesoarele Duron1200 sunt: VIA KT133, VIA KT133A, VIA KM133A, VIA KT266, VIA KT266A, VIA KT333, nVidia nForce 420D, SiS733, SiS735 și AMD 761. Pentru Celeron Tualatin avem posibilitatea de a alege între: Intel 815EP, VIA Apollo133T, SiS633 sau SiS635T.

SISTEMELE DE TEST

Am testat procesorul Duron de trei ori pe două platforme: de două ori pe Soltek SL-75DRV5 (chipset KT333) cu memorie DDR333 și o dată pe Asus A7A266-E (chipset ALiMaGiK 1) cu memorie SDRAM. Performanțele procesorului Celeron au fost măsurate pe placa Acorp 6A815EP1 (chipset i815B) cu memorie SDRAM, o dată la frecvența de 1200MHz, iar a doua oară, în urma unui overclocking, la 1500MHz și 1428MHz. Menționăm că overclockingul este aspru criticat de producătorii de procesoare, iar noi nu-l recomandăm, testele realizate în laboratorul nostru având doar scopul de a demonstra fiabilitatea. Un overclocking permanent al procesorului

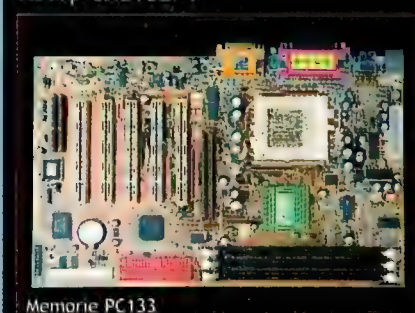


CELERON 1200

80\$+IVA Regele overclocking-ului

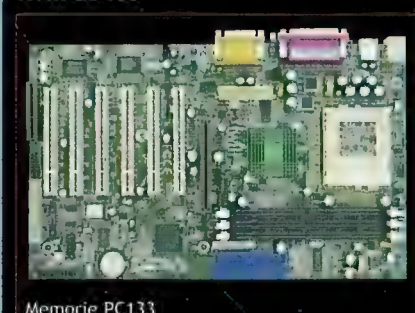
Distribuitor: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05
Web: www.bestcomputers.ro

Acorp 6A815EP1



Memorie PC133

Will BD133



Memorie PC133

Detalii		
	Duron1200	Celeron1200
CPU Core	Morgan	Tualatin
Tehnologie de fabricație	0.18 microni	0.13 microni
Platformă	Socket 462	Socket 370
FSB	100MHz	100MHz
L1 cache	128Kb	32Kb
L2 cache	64Kb	256Kb
Instrucțiuni 3D		
MMX	■	■
3D Now	■	□
3D Now+	■	□
SSE	■	■
SSE2	□	□
Caracteristici tehnice		
Suport multi-procesor	□	□
Voltaaj	1.45V la 1.75V	1.30V la 1.65V
Putere maximă	43W	29W
Amperaj	47	50
Protecție termică	■	■

duce la îmbătrânirea prematură sau chiar defectarea iremediabilă a acestuia și a celorlalte componente. Avantajul procesorului Duron în combinație cu memoria DDR333 sau DDR266 nu este corect, dar am vrut să arătăm maximul de performanță ce poate fi obținut pentru fiecare procesor în acest moment. Placa video folosită în test a fost Leadtek GeForce3 Ti200 (pe radiatorul căruia am montat un ventilator de la un cooler Pentium 4 pentru a asigura o răcire corespunzătoare în timpul overclockingului), iar

de răcirea procesoarelor s-a ocupat coolerul Titan D5TB. În timpul testelor de overclocking, procesorul Celeron nu a depășit 32 de grade Celsius (testele au fost efectuate cu carcasa deschisă).

COMBATANTII CU PUTERI EGALE, ARME DIFERITE

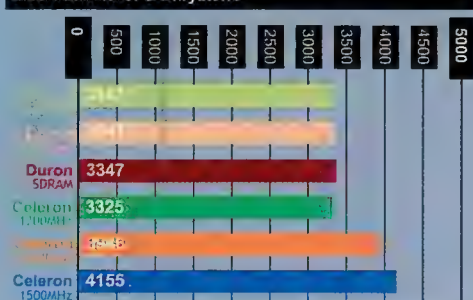
Procesorul Duron 1200 a rulat foarte stabil și cu rezultate bune pe placa Soltek reușind, ajutat de memoria DDR333, scorul de 6942 puncte în 3DMark2001 SE față de cele 5855 puncte obținute de Celeron la 1200MHz. Pentru a face overclocking procesorului Celeron am ridicat FSB-ul la 125MHz obținând o frecvență de 1500MHz (12x125MHz). Windows XP a pornit fără probleme, iar aplicațiile au rulat stabil, excepție făcând cele care folosesc Direct 3D (3DMark2001 SE) care se blocau după 2-3 minute. Stabilitatea în 3DMark2001 SE am obținut-o scăzând FSB-ul până la 119MHz (frecvența procesorului 1428MHz), dar la această frecvență Celeronul nu a reușit să depășească Duronul cu DDR266. Am încercat un overclocking și cu procesorul Duron care a rulat stabil, dar din cauza temperaturilor mari atinse în timpul testelor am considerat că nu este o opțiune viabilă. Astfel am ajuns la trei seturi de rezultate cu Duron și trei seturi de rezultate cu Celeron. Se poate observa cum rezultatele cresc

în testele de memorie în urma overclockingului, lucru perfect normal având în vedere modalitatea în care a fost realizată creșterea frecvenței procesorului. Dacă mărirea frecvenței se realiza prin o teoretică modificare a multiplicatorului, atunci performanțele memoriei nu s-ar fi modificat, dar am fi obținut o stabilitate mai mare la frecvențe mult mai mari. Din păcate placa de bază nu permite stabilirea FSB-ului la 133MHz, caz în care am fi putut obține un sistem unde numai procesorul ar fi fost forțat, restul componentelor operând în condiții normale.

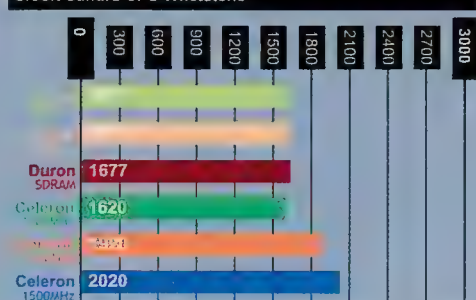
CONCLUZII

În momentul în care Duron 1200MHz este montat într-o placă cu chipset KT333 și cu memorie DDR333, acesta devine imbatabil în fața unui Celeron 1200MHz frânat de mai lentă memorie SDRAM și de FSB-ul de 100MHz. Nu știu cine este tentat să folosească un procesor Duron pe o platformă scumpă, formată din placă KT333 și memorie DDR333, în loc să folosească un AthlonXP, mult mai potrivit pentru un astfel de sistem. Însă la capitolul overclocking, regele incontestabil este procesorul Celeron, care suportă frecvențe mult mai mari decât cele specificate de Intel. Trecerea sa pe un FSB de 133MHz ar descătușa forțele de care dispune, iar clasamentul ar fi cu totul altul.

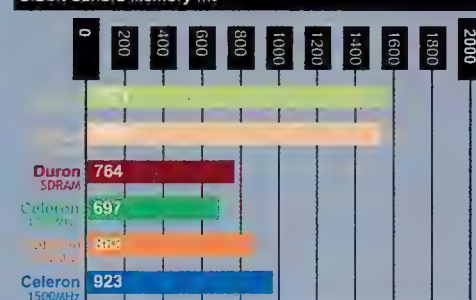
SiSoft Sandra CPU Dhrystone



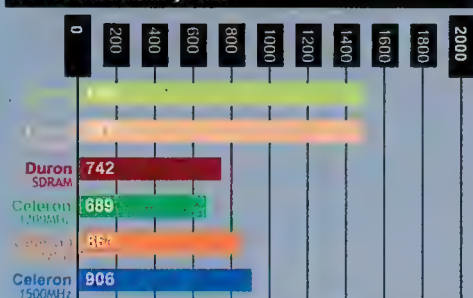
SiSoft Sandra CPU Whetstone



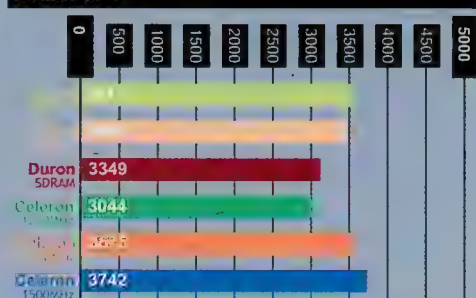
SiSoft Sandra Memory Int



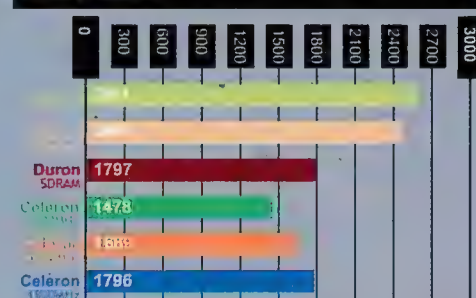
SiSoft Sandra Memory Float



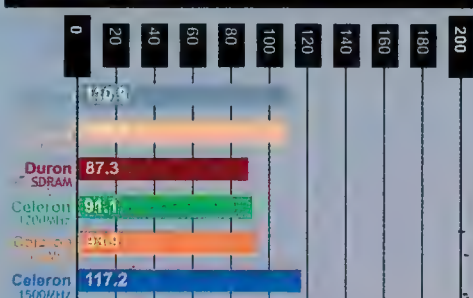
PC Mark CPU



PC Mark memorie



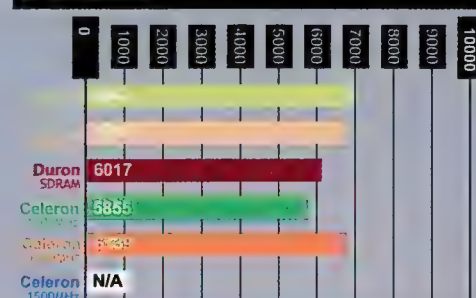
Serious Sam 640X480



Quake 3 640X480



3D Mark 2001 SE



duritatea DISCULUI

Vechile standarde așteaptă schimbarea

UNA dintre componentele de bază ale unui sistem de calcul este unitatea HDD. Hard disk-urile, în funcție de performanță și preț, se împart în două categorii: cele IDE, mai ieftine ca preț, care se adresează mai mult sectorului multimedia și sunt folosite în compunerea sistemelor comercializate unui număr mare de utilizatori, și unitățile SCSI care sunt adresate mai mult sectorului profesional, de exemplu în cazul serverelor și care au un cost mai ridicat. La aceeași capacitate un hard disk SCSI este de aproape 3 ori mai scump decât unul IDE nemaipunând la socoteală și adaptorul SCSI. Pe măsura evoluției tehnologice, hard disk-urile oferă capacități de stocare și viteză din ce în ce mai mari și un timp de acces din ce în ce mai mic. În momentul de față pe piață există modele similare de unități hard disk produse de aceeași firmă în ambele formate, IDE și SCSI diferențele majore fiind de multe ori doar partea electronică adică controller-ul (un exemplu fiind hard disk-uri IDE de 7200 rpm și SCSI de 7200 rpm).

TIPUL INTERFEȚEI

La alegerea unei unități hard există două variante: IDE sau SCSI diferențiere făcută după tipul interfeței de conectare. IDE (Integrated Drive Electronics) este interfața cea mai utilizată la ora actuală și totodată cea mai ieftină. Controller-ul pentru astfel de unități este integrat pe placa de bază, de obicei în southbridge ceea ce nu necesită achiziționarea unei plăci suplimentare care să conțină controller-ul IDE. Dezavantajul major al acestui tip de interfață este încărcarea procesorului și rata de transfer mică pe care le oferă în raport cu hard disk-urile SCSI. O variantă îmbunătățită a IDE este EIDE (Enhanced IDE) care utilizează magistrala pe 32 biți și oferă o rată de transfer mai bună și DMA (Direct Memory Access). O magistrală IDE suportă doar două unități - un master și un slave. Ratele maxime de transfer pentru unitățile EIDE pot ajunge până la 100 Mb/s și chiar mai mult odată cu apariția tipului de interfață EIDE - ATA133, astfel diferențele dintre unitățile EIDE și cele SCSI s-au micșorat tot mai mult, însă ocuparea procesorului este totuși mare și în cazul hard disk-urilor EIDE. SCSI (Small Computer System Interface) este mai rapidă, oferind rate de transfer începând cu 5MB/s - SCSI1, 10 Mb/s -

SCSI2, 80 MB/s - Wide Ultra-2 SCSI și chiar 160MB/s - Ultra 160 SCSI. Avantajul interfeței SCSI este că permite conectarea de până la 14 dispozitive pe același controller, o lungime maximă a cablului de până la 12 metri și ocuparea procesorului inexistentă.

VITEZA

Deși ar trebui să fie măsurată în Mb/s, viteza hard disk-urilor este exprimată de multe ori în milisecunde făcându-se referire de fapt la timpul de acces. Această valoare reprezintă cât de mult durează până ce capul de citire al hard disk-ului ajunge la datele care trebuie citite. O valoare mai mică este mai bună, dar nu este singurul parametru care influențează performanțele unității. Acest parametru este în strânsă legătură cu viteza de rotație a platanului. Platanul este discul, adică suportul magnetic pe care sunt scrise și citite datele. Viteza de rotație a platanului se măsoară în rpm (rotații pe minut). Cele mai uzuale viteze sunt cele de 4500 rpm, 5400 rpm și 7200 rpm care sunt singurele disponibile în momentul de față la hard disk-urile IDE, pe când la unitățile SCSI s-a ajuns la 15000rpm, o valoare mare, într-adevăr, ce are ca urmare un timp de acces foarte mic. Cu cât viteza de rotație a platanului este mai mare, cu atât mai rapid sunt trimise datele spre placa de bază. O viteză de rotație mai mare înseamnă un timp de acces mai mic, o rată de transfer mai bună, dar și o căldură disipată mai mare și, evident, un preț pe măsură.

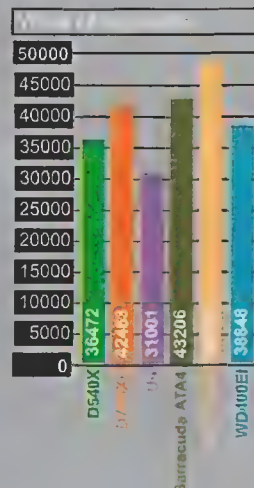
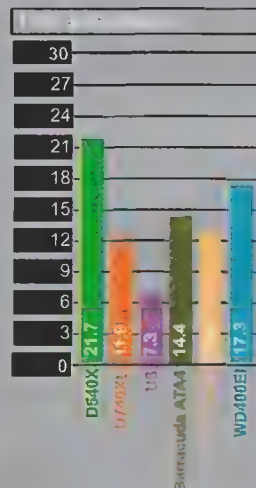
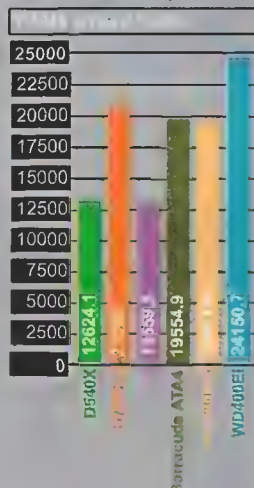
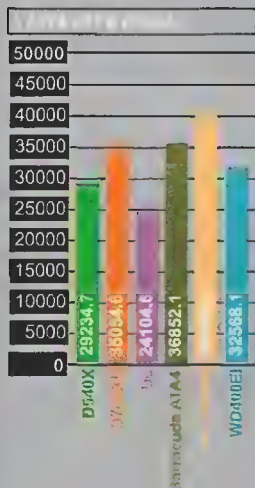
Cache Memoria tampon (cache) deținută de fiecare unitate permite o viteză de acces mai mare la date. Datele care au mai fost accesate sunt stocate în memoria tampon, iar în momentul când se încearcă un nou acces, ele sunt obținute direct din cache. Cu cât mai mare este memoria cache, cu atât mai bună este performanța. Pentru o unitate cu capacitatea sub 1Gb, o memorie de 128Kb ar trebui să fie suficientă, în timp ce pentru hard disk-uri mai mari dimensiunea memoriei tampon ar trebui să fie 512 și chiar 1.024Kb. În momentul de față toate unitățile IDE de 7200 rpm produse au 2048Kb, unii producători punând un cache la fel de mare și pe unități de 5400rpm. Hard disk-urile SCSI, pentru o uniformitate mai bună în funcționare au memorii cache care ajung și la 8192 Kb.

Cea mai involuată componentă a PC-ului rămâne hard disk-ul. Hard disk-ul IDE devine din ce în ce mai incapabil în fața aplicațiilor care cer transferarea unui volum din ce în ce mai mare de date. Unitățile SCSI oferă o soluție mai rapidă decât cele IDE, dar nu cu mult. Să sperăm că noua tehnologie Serial ATA va aduce o creștere majoră a performanțelor disk-urilor.

Detalii

Produs	Maxtor 6L040X	Maxtor 6L040L	Seagate J6	Seagate J6H4	Western Digital WD400BB	Western Digital WD400EB
Pret	73.5\$	83.5\$	70\$	85\$	87\$	76\$
Producător	Maxtor	Maxtor	Seagate	Seagate	Western Digital	Western Digital
Distribuitor	UltraPRO	UltraPRO	Alliance Computers	Elko Tech	Elko Tech	Elko Tech
Telefon	01-211.70.90	01-211.70.90	01-410.79.10	01-224.60.94	01-224.60.94	01-224.60.94
Web	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	N/A	N/A	N/A	N/A
SiSoft Sandra						
Citire buffered (Mb/s)	82	72	67	66	84	83
Citire secvențială (Mb/s)	35	40	28	41	47	37
Citire aleatorie (Mb/s)	6	8	6	8	8	6
Scritere buffered (Mb/s)	71	71	63	67	82	82
Scritere secvențială (Mb/s)	34	11	28	40	44	-
Scritere aleatorie (Mb/s)	10	-	8	10	14	11
Timp mediu acces (ms)	9 (estimativ)	7 (estimativ)	8	7	6	8
HDtach						
Total I/O pe secundă	82.19	118.97	77.58	95.99	124.03	93.82
Rată medie de transfer	0.16	0.23	0.15	0.19	0.24	0.18
Timp mediu răspuns I/O (ms)	12.1625	8.3924	12.8871	10.4149	8.0595	10.6567
Timp maxim răspuns I/O (ms)	44.1024	29.5297	574.3837	270.6629	36.7468	38.9008
Grad utilizare procesor (%)	2.70	2.36	0.75	1.02	1.09	1.21
HDtach						
Viteză citire maximă (kps)	36472	42463	31001	43261	49157	38848
Viteză citire minimă (kps)	18238	21938	12638	20138	26291	20186
Viteză citire medie (kps)	29234.7	35054.6	25104.6	36852.1	40448.2	32568.1
Timp acces aleator (ms)	21.7	11.9	7.3	14.4	13.4	17.3
Viteză scriere maximă (kps)	22390	27365	15743	24442	29781	29052
Viteză scriere minimă (kps)	8405	14850	9536	13981	16541	9944
Viteză scriere aleator (kps)	12624.1	21590	13559.5	19554.9	24150.7	19441.4
Grad utilizare procesor (%)	4.8	8.2	21.3	8.8	9.6	7.7
Caracteristici generale						
Capacitate (Gb)	40	40	40	40	40	40
Viteză de rotație (rpm)	5400	7200	5400	7200	7200	5400
Interfață	ATA133	ATA133	ATA100	ATA100	ATA100	ATA100

* Graficele au fost făcute având la bază rezultatele obținute în testul HDtach.



CAPACITATE

La ora actuală, unitățile hard disk se comercializează într-o gamă extrem de largă de capacități, diversificarea fiind făcută după scopul în care este utilizat. Pentru calculatoarele personale, un hard disk IDE cu capacitatea între 10 GB și 60 GB ar trebui să fie suficient (cel puțin pentru moment), în timp ce pentru calculatoare mai performante cum ar fi servere sau stații grafice se recomandă unul sau mai multe hard disk-uri SCSI conectate eventual și în mod RAID.

CONCLUZIE

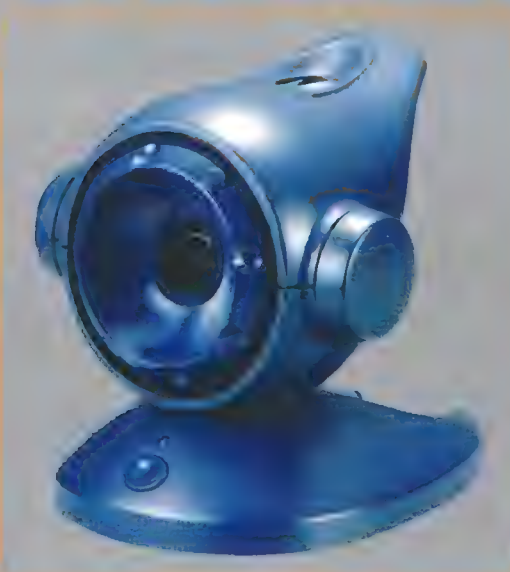
În unele computere SCSI este mai bun și mai util decât IDE. SCSI este un bus mai eficient prin faptul că la transferul datelor nu se utilizează deloc procesorul. La un sistem de operare care suportă multitasking pornirea și utilizarea mai multor programe în același timp va decurge mai bine pe un drive SCSI deoarece transferul datelor se va face fără a utiliza nici un pic din resursele procesorului. Pentru mulți utilizatori IDE este o alegere ieftină ce oferă performanțe bune, dar în momentul în care este nevoie de multitasking,

SCSI este un real avantaj.

Scopul testelor a fost să facem o comparație între diferitele unități de 5400 rpm și cele de 7200 rpm, pentru a ne forma o idee mai clară despre diferențele de performanță și necesitatea achiziționării unei unități mai rapide în concordanță cu aplicațiile care vor fi rulate de pe acel hard disk. În testul IDE versus SCSI vom vedea care sunt diferențele reale de performanță între cele două unități și dacă este nevoie de un hard disk SCSI pentru rularea aplicațiilor multimedia.

Leadtek BioCam USB LTD-3700

CAMERA WEB CU SCANER DE AMPRENTE



Modulul dedicat vizualizării în timp real a imaginilor (butoanele sunt amplasate ergonomic și oferă un acces facil la toate funcțiile software-ului)

Prima cameră Web lansată de firma Leadtek urmărește linia calității cu care am fost obișnuiți până acum și este un model deosebit ce combină două funcții ce în mod normal sunt executate de două dispozitive diferite. Modelul BioCam USB LTD-3700 îmbină o cameră PC și un scanner de amprente într-un singur dispozitiv ce poate fi conectat prin intermediul portului USB. Simpla rotire a camerei în suportul ce o susține face comutarea între camera PC și scannerul de amprente. Camera poate fi folosită pentru comunicarea cu alte persoane pe web, în full motion video și cu posibilitatea de captură a unui singur snapshot sau de înregistrare video. Ca scanner de amprente camera poate fi folosită pentru protejarea sistemului de utilizări neautorizate, prin scanarea amprentelor utilizatorului și generarea unor fișiere criptate ce vor fi folosite la fiecare logare a sistemului. Logarea calculatorului prin scanarea amprentelor utilizatorului poate fi asistată, pentru mărirea securității și de o parolă. Gradul de precizie al scanării amprentelor poate fi reglat din soft, fapt care implică din partea utilizatorului poziționarea cât mai exactă a degetului pe zona de scanare. BioCam USB LTD-3700 poate fi folosită și în cadrul unui sistem de supraveghere a unei locații. Pentru a fi utilizată în mod de supraveghere, softul de utilizare a camerei poate fi configurat pentru a trimite pe mail un snapshot împreună cu ora la care a fost făcut, sau poate forma un număr de telefon anunțând astfel despre vizitatorii nepoftiți care au intrat în locația supravegheată. Instalarea camerei este ușoară, ea beneficiind de conectare pe USB iar driverule și softul de scanare vin pe un CD. Camera nu se poate detașa de calculator, alimentarea ei făcându-se prin intermediul portului USB. Despre data lansării și costul unei astfel de camere vom afla mai târziu deoarece produsul încă nu a fost lansat pe piață.



User Name	<input type="text"/>
Description	<input type="text" value="This is default user"/>
Login Password	<input type="password"/>
Confirm Password	<input type="password"/>
User Authority	<input type="text" value="Administrator"/>
Recovery Password	<input type="password"/>
Confirm Password	<input type="password"/>
Protection Mode	<input type="text" value="Id + Password"/>
<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/> 25 <input type="checkbox"/> 30	
<input type="button" value="Back"/> <input type="button" value="Next"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Accesul la PC se poate face pe baza amprentei digitale sau a unei parole

Image source Version B:	<input checked="" type="radio"/> Local <input type="radio"/> ... <input type="radio"/> ...
	<div> <div>Timer</div> <div>Security</div> <div>Message</div> <div>FTP</div> <div>Alarm</div> <div>Pager</div> <div>E-mail</div> </div> <p>User may select the sensitivity level of motion detection and the delay time. When program detects the motion, it may start the alarm, call the pager or send the captured video by e-mail. The settings are same as timer record. Please use PLAY button to check the captured photo or video.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Security Sensitivity <input type="text" value="High"/></p> <p>Capture Type Capture files</p> <p><input type="radio"/> Move <input type="radio"/> Keep:</p> <p><input type="radio"/> Capture bitmap <input type="checkbox"/> 100 files</p> <p><input checked="" type="radio"/> Capture video <input checked="" type="checkbox"/> Cyclically Overwrite files</p> <p><input type="checkbox"/> Auto stop Length(seconds): <input type="text" value="1"/></p> <p><input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="help..."/></p>

Pentru a oferi o monitorizare cât mai eficientă, nivelul de sensibilitate al web-cam-ului poate fi setat din această fereastră.



Rezoluție fotografii: 640X480 • Rezoluție video: 320X240;
640X480 • Dimensiuni: 102X112X92 mm • Conectare USB

Open Your Eyes

— and see the difference. —

The combination of Gigabyte's ability to design and ATI's industry-leading graphics is very hard to beat.

KY Ho, Chairman and CEO,
ATI Technologies Inc.

RADEON MAYA Series



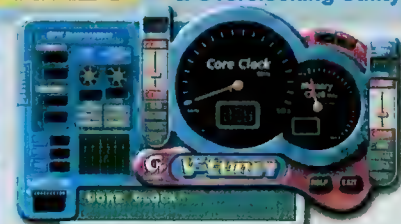
RADEON 8500 Series MAYA 3D Graphics Accelerator

AP640-H RADEON 8500 **AP128DG-H** RADEON 8500 **AR640** RADEON 500LE

- Powered by ATI RADEON™ 8500 Series Graphics Engine
- Advanced Cooling Feedback System
- V-Tuner For Hardware Monitoring / Overclocking
- HYPER Z™ II technology increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
- Supports DDR SDRAM memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
- Improved RAMDAC speed of 400MHz



Hardware Monitoring & Overclocking Utility



- Showing All Information of VGA Card by Single Step
- Easy To Speed Up Your Performance

6 Valuable Games Inside

Hardware Monitor

V-Tuner Over-clock Utility

2-View

DVI-I TV-out

DDR Memory



RADEON 8500 Deluxe AP128DG-H

- Powered by the RADEON™ 8500 GPU for advanced 3D graphics
- HYPER Z™ II technology increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
- Supports high-speed double data rate DDR memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
- 165 MHz Integrated TMDs transmitter supports panels up to UXGA (1600x1200) resolution
- Improved RAMDAC speed of 400MHz
- Better visual quality with minimal performance degradation



RADEON 7500 AR64DG

- Powered by the ATI RADEON™ 7500 GPU with 64MB DDR SDRAM
- ATI HYPER Z™ increases graphics memory bandwidth
- CHARISMA ENGINE™ supports full Transformation, Clipping and Lighting (T&L)
- Support V-Tuner For Hardware monitoring / Overclocking
- 6 Games Inside
- Provides DVI-I and TV-out connector



RADEON 7500 AR64S-H

- Powered by the ATI RADEON™ 7500LE GPU with 64MB SDRAM
- ATI HYPER Z™ increases graphics memory bandwidth
- CHARISMA ENGINE™ supports full Transformation, Clipping and Lighting (T&L)
- Support V-Tuner For Hardware monitoring / Overclocking
- 6 Games Inside
- Provides DVI-I and TV-out connector



— The specification and pictures are subject to change without notice.
— All trademarks and logos are the properties of their respective

— Any overclocking is at user's risk. Giga-byte Technology will not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other

For more information, please call our distributors:

TORNADO
TORNADO SYSTEMS/
BOXCOM, ROMANIA
Tel: +401.312.75.07
Fax: +401.312.98.20
http://www.tornado.ro

CARO GROUP
Caro Group srl
Tel: +401.313.71.09,
313.71.10, 313.71.11
http://www.caro.ro

ELKO Tech
A MEMBER OF THE ELKO GROUP
ELKOTech Romania
Tel: +401.224.60.94/95/96
Fax: +401.224.60.97
http://www.elko.ro

K TECH ELECTRONICS
K Tech Electronics
Tel: +401.224.45.35
Fax: +401.224.55.87
http://www.ktech.ro

COMPUTEX TIME
June 3-7, 2002
See you at Hall 2
Booth no: E141-144
1141-1144, 163-170

GIGABYTE

GIGABYTE
TECHNOLOGY
www.gigabyte.com.tw

PC Achat
"Recommendation"
PC Achat
Apr. 2002, France

PC World
"Best Buy"
PC World
Mar. 2002, Bulgaria

PC DIY
"Editor's Recommended"
PC DIY
Feb. 2002, Taiwan

GeForce4 Ti4600 Chaintech GT61

SUPER MEMORIE LA 2.8NS



Firma Chaintech, cunoscut producător de plăci de bază, debutează în domeniul plăcilor video și prin implementarea celui mai performant GPU de la NVIDIA. În acest număr avem în laboratorul de test modelul GeForce4 Ti 4600 Special Edition care vine într-o prezentare de excepție. Placa este dotată cu 128Mb DDR de la Samsung, cu o viteză de 2,8ns mai mică decât la alte modele existente deja pe piață, TV-Out, TV-In și DVI. Coolerul atașat de memorii și procesor sunt confecționate din cupru, dar eficiența lor este de nivel mediu. Frecvența memoriei și a procesorului sunt cele standard prescrise de NVIDIA, adică 650MHz pentru memorie cu 300MHz pentru procesor, însă creșterea lor este posibilă datorită coolerelor existente. În 3DMark 2001SE (1280x1024) a obținut 8437 de puncte, foarte aproape de modelul V8460Ultra de la Asus testat în numărul trecut, iar în Quake3 High Quality (1280x1024) a obținut 179.9 FPS. Un avantaj în plus al acestui model este conectorul TV-In care dă posibilitatea utilizatorului de a conecta orice device cu suport S-Video pentru copiere și editare video. Ca software bundle, în afară de drivere, pachetul conține ultima versiune a cunoscutului player WinDVD, TurboGfx, 3Deep un CD cu AquaNox și unul cu MDK2, iar pentru



Radiatorul fixat pe memorii



Întregul pachet Chaintech

conectări suplimentare există un adaptor DVI-VGA pentru cei care doresc utilizarea a două monitoare, un cablu S-Video și un cablu pentru Video-In. Este o placă rapidă având ca principale avantaje dotările deosebite, posibilitatea de overclocking și TV-In. Pentru Chaintech este un debut foarte reușit pe piața 3D. Mai mult, pentru a vedea ce debut reușit este în numărul următor XtremPC puteți câștiga această placă în cadrul unui mega concurs!

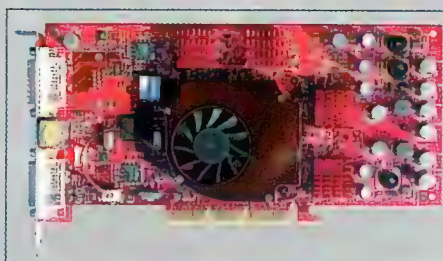


Conectorii plăcii: Conector VGA, TV-Out/In și DVI

Detalii tehnice	Rezultate teste	Evaluare (puncte)
Chipset GeForce4 Ti4600	3D Mark 2001 SE 1280 8437	Performanță 2.020
Memorie 128Mb	1600 6912	Dotări 0.02
Video In da	Quake 3 1280 179.9	Verdict 2.040
Frecvență chipset 300MHz	1600 139.4	Conect
Frecvență memorie 650MHz	Video Mark 2251	Distribuitor Asbis / Comrace
Dual Head da	Q780, P871, F600	Web asbis.ro / comrace.ro
TV-Out da	Serious Sam 1280 120	Telefon 2240511 / 3211818
DVI da	1600 94.9	Preț N/ES

GeForce4 Ti4600 Gainward GeForce4 PowerPack Ti4600

PERFORMANȚE NEAȘTEPTATE



GeForce4 Ti4600 de la Gainward păstrează linia producătorului din punct de vedere al aspectului și culorii plăcii care este roșie. Coolerul chipset-ului are un design interesant, dar este destul de ineficient din cauza mărimei sale reduse. Din punct de vedere al dotărilor

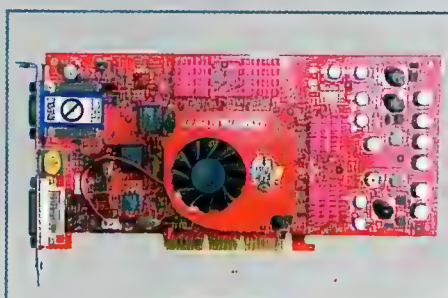
placa stă excelent și pe lângă existența conectorilor DVI (2 la număr), TV-Out și TV-In, în pachet există și un adaptor FireWire cu chipset VIA VT6306. Deoarece placa nu are ieșire VGA, în pachet există și 2 adaptoare DVI-VGA pentru a putea conecta 2 monitoare simultan.

Nici partea de bundle nu a fost neglijată. WinDVD, WinProducer, WinCoder și Serious Sam fiind soft-urile ce completează pachetul de la Gainward. Memoria plăcii este DDR, marca Samsung, cu o viteză de 2,8ns și are o capacitate totală de 128Mb. Frecvența chipset-ului este de 300MHz și a memoriei de 650MHz. Testele au arătat performanțe bune pentru un GeForce 4 Ti 4600, rezultatele obținute plasând placa foarte aproape de modelul produs de ASUS.

Detalii tehnice	Rezultate teste	Evaluare (puncte)
Chipset GeForce4 Ti4600	3DMark2001SE 1280 8429	Performanță 2.006
Memorie 128Mb	1600 6909	Dotări 0.03
Video In da	Quake 3 1280 175.2	Verdict 2.036
Frecvență chipset 300MHz	1600 138.9	Conect
Frecvență memorie 650MHz	Video Mark 2260	Distribuitor Romsoft/UltraPro
Dual Head da	Q784, P875, F600	Web www.romsoft.ro/www.ultrapro.ro
TV-Out da	Serious Sam 1280 118.1	Telefon 01-224.03.33/01-221.70.90
DVI da	1600 94.5	Preț max 388.5\$

GeForce4 Ti4400 Gainward GeForce4 PowerPack Ti4400

POWERPACK-UL IMPRESIONANT



GeForce4 Ti4400 este locul 2 al seriei, însă pentru cine gândește prin prisma banilor este o soluție mai bună decât GeForce4 Ti4600. Un factor în plus care a dus la micșorarea prețului acestui model este lipsa plăcii FireWire

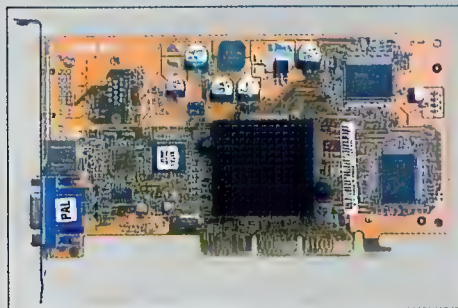
din pachet (prezent în produsul 4600 Gainward). Cooler-ul pentru răcirea chipset-ului și radiatoarele de pe memorii sunt la fel cu cele ale modelului mai scump Ti4600. Placa este dotată cu 128Mb DDR Samsung, la viteză de 3,6ns.

Frecvența procesorului este de 275MHz, iar a memoriei de 500MHz. În 3DMark2001 SE, la 1280x1024, a obținut 7940 de puncte față de 8437 ale modelului GeForce4 Ti4600. Deși mai lentă, posibilitatea de overclocking și prețul mai mic o recomandă celor care vor o placă din seria GeForce 4Ti cu un raport preț / performanță cât mai avantajos. Din punct de vedere al dotărilor placa se prezintă standard pentru o placă de top cu conectori TV-Out și DVI.

Detalii tehnice	Rezultate teste	Evaluare (puncte)
Chipset GeForce4 Ti4400	3DMark2001SE 1280 7740	Performanță 1.865
Memorie 128Mb	1600 6191	Dotări 0.025
Video In da	Quake 3 1280 157.9	Verdict 1.890
Frecvență chipset 275MHz	1600 124.5	Conect
Frecvență memorie 501MHz	Video Mark 2262	Distribuitor Caro Grup/UltraPro
Dual Head da	Q784, P875, F600	Web www.carogrup.ro/www.ultrapro.ro
TV-Out da	Serious Sam 1280 98.6	Telefon 01-313.71.09 / 211.70.90
DVI da	1600 73	Preț max 318\$

GeForce 4 MX440 ASUS V8170 DDR

RĂCIRE ȘI DOTĂRI REDUSE



GeForce MX 440 a fost implementat de ASUS în modelul V8170 DDR, placa dorindu-se a fi produsul grafic mainstream al firmei. Deși implementarea făcută de ASUS este orientată spre un preț cât mai scăzut, fapt evidențiat de lipsa

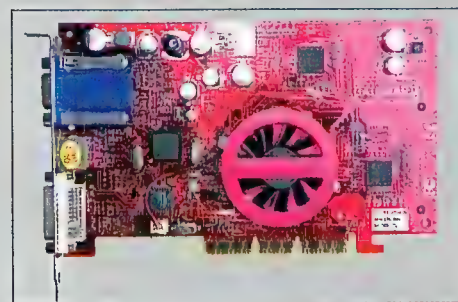
conectorului DVI, TV-in și a unui cooler activ, placa vine împreună cu bundle reprezentat de 2 jocuri versiune full. Placa dispune de 64 Mb memorie DDR Samsung ce rulează la o viteză de 5 ns. Frecvența chipset-ului și a memoriei sunt

cele standard, 270MHz procesor cu 400MHz memorie. Lipsa unui sistem de răcire pentru memorii și a cooler-ului activ pe chipset nu dă posibilități prea mari de overclocking, răcirea chipset-ului făcându-se doar cu un radiator. În 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024 a obținut un scor de 4256 de puncte. În Quake III la rezoluția de 1280x1024 a depășit pragul de 100 fps obținând 104,6 fps. Dezavantajul principal rămâne lipsa unei răciri bune a chipset-ului.

Detalii tehnice	Rezultate teste	Evaluare (puncte)
Chipset GeForce4 MX440	3DMark2001SE	1280 4256
Memorie 64Mb	1600 3156	Performanță 1.111
Video In nu	Quake 3	1280 104.6
Frecvență chipset 275MHz	1600 73.4	Dotări 0.01
Frecvență memorie 400MHz	Video Mark	Verdict 1.121
Dual Head nu	Q784, P940, F481	Contact
TV-Out da	Serious Sam	Distributor Romsoft/UltraPro
DVI nu	1280 57.9	Web www.romsoft.ro/www.ultrapro.ro
	1600 42.7	Telefon 01-224.03.33/01-211.70.90
		Preț 118.6\$

GeForce4 MX460 Gainward GeForce4 PowerPack MX460

APROPIAT DE GEFORCE3 TI200



MX460 a fost amânat de mulți producători considerându-se o placă fără un segment de piață bine definit. Nu este cazul Gainward care iată a lansat un MX460 dotat cu memorie Samsung la 3,6ns. Chiar la aceste viteze

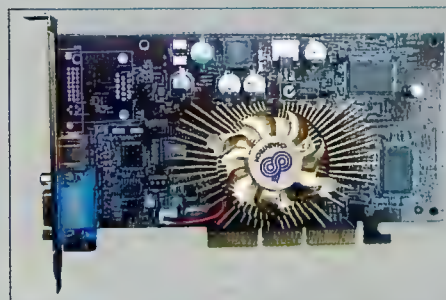
memoria nu are nici un sistem de răcire, rulând totuși la 550MHz. Lipsa sistemului de răcire a memoriilor nu permite un overclocking prea mare. Performanțele plăcii sunt bune, rezultatele obținute în teste fiind apropiate

de GeForce3 Ti200, dovedind totuși competitivitatea lui MX460 în fața MX440. În 3DMark 2001, la 1280x1024 a obținut 4856 de puncte, iar în Quake III (HQ) la rezoluția de 1280x1024 a obținut 123,6 fps. În Serious Sam nu există nici o diferență de performanță între modelul MX440 de la Gainward, testat în nr.31 al revistei. Avantajul principal rămâne dotarea hardware și software bune de evidențiat fiind existența VIDEO-In și DVI-I.

Detalii tehnice	Rezultate teste	Evaluare (puncte)
Chipset GeForce4 MX460	3DMark2001SE	1280 4856
Memorie 64Mb	1600 3712	Performanță 1.225
Video In da	Quake 3	1280 123.6
Frecvență chipset 301MHz	1600 89.3	Dotări 0.025
Frecvență memorie 551MHz	Video Mark	Verdict 1.250
Dual Head da	Q784, P940, F481	Contact
TV-Out da	Serious Sam	Distributor Caro Grup/UltraPro
DVI da	1280 57.8	Web www.caro.ro/www.ultrapro.ro
	1600 41.2	Telefon 01-313.71.09/01-211.70.90
		Preț 1625/165.9\$

GeForce4 MX440 Chaintech G441

MX440 CU SOARELE ÎN COOLER



Placa este dotată cu 64Mb memorie DDR la o viteză de 4ns de la Hynix, un cooler suficient de mare pentru o răcire bună și TV-Out. În testele de performanță s-a comportat foarte bine încadrându-se în rezultatele normale

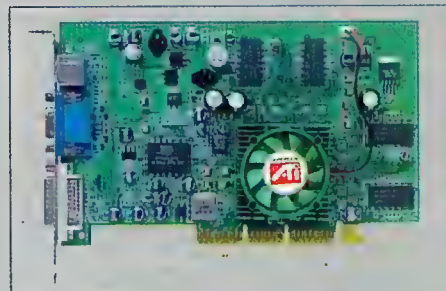
pentru acest model astfel că în 3DMark 2001SE la 1280x1024 a obținut 4240 de puncte iar la rezoluția de 1600x1200 punctajul este de 3154 plasând placa foarte aproape de modele de la Gainward, Leadtek și Abit. Nici la Quake

III nu stă prea rău, la rezoluția de 1280x1024 high quality depășind pragul de 100FPS (104,7). Dotarea software este identică cu cea a modelului Chaintech GT61 reprezentând drivere, WinDVD, programul de tweak TurboGfx, AquaNox și MDK2. La partea de conectică există un singur cablu de ieșire pentru TV-Out. Ca și la MX440-ul de la Asus nu este prezent conector DVI. Este o soluție bună pentru cei care doresc performanțe MX440 la un preț bun.

Detalii tehnice	Rezultate teste	Evaluare (puncte)
Chipset GeForce4 MX440	3D Mark 2001 SE	1280 4240
Memorie 64Mb	1600 3154	Performanță 1.117
Video In nu	Quake 3	1280 104.7
Frecvență chipset 270MHz	1600 73.4	Dotări 0.015
Frecvență memorie 405MHz	Video Mark	Verdict 1.132
Dual Head nu	Q788, P945, F471	Contact
TV-Out da	Serious Sam	Distributor Asbis / Comrace
DVI nu	1280 60	Web asbis.ro / comrace.ro
	1600 42.9	Telefon 2240511 / 3211818
		Preț N/ES

Radeon 8500 Radeon 8500 LE

RADEON FACE RAVAGII



Placa avută la testare este un produs al firmei Sapphire care are la bază chipset-ul Radeon 8500LE. Performanțele sunt foarte bune, dar dotările pachetului sunt minime, doar CD-ul cu drivere de instalare și un cablu

pentru TV-Out. Frecvențele procesorului și ale memoriei sunt identice, adică 250MHz. Cei 64Mb DDR HYNIX rulează la o viteză de 4ns și nu au sistem de răcire. Performanțele acestei plăci pe Direct3D depășesc un Geforce3

Ti500, astfel că, în 3DMark 2001 SE la 1280x1024 a obținut 6532 de puncte față de 6259 ale modelului GeForce3 Ti500 PowerPack de la Gainward, testat în numărul 31 al revistei. Nu la fel stau lucrurile la OpenGL unde în Quake III Arena, la 1280x1024 a obținut 131,8 fps față de 140,8 ale lui GeForce3 Ti500. Rezultatele mai slabe obținute la aplicațiile OpenGL dau de înțeles despre optimizarea driverilor doar pentru anumite aplicații.

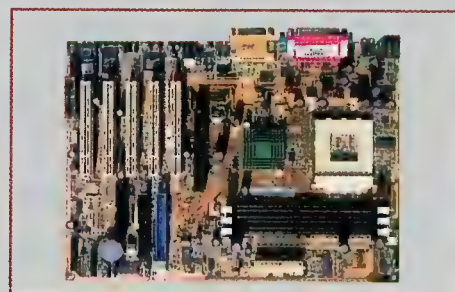
Detalii tehnice	Rezultate teste	Evaluare (puncte)
Chipset Radeon 8500	3DMark2001SE	1280 6532
Memorie 64Mb	1600 5067	Performanță 1.427
Video In da	Quake 3	1280 131.8
Frecvență chipset 250MHz	1600 94.6	Dotări 0.01
Frecvență memorie 250MHz	Video Mark	Verdict 1.437
Dual Head da	Q735, P765, F530	Contact
TV-Out da	Serious Sam	Distributor Skin Media
DVI da	1280 49.8	Web www.skin.ro
	1600 40.7	Telefon 01-231.50.97
		Preț 158\$

AMD SiS745 ASUS A7S333

SLAB CU DDR333

Am așteptat cu mare interes această placă bazată pe chipsetul SiS745, după ce luna trecută am rămas plăcut surprinși de ECS K7S6A (realizată cu același chipset). Numai după ce am realizat un update de BIOS, testul 3DMark 2001 SE a rulat. A7S333 a obținut rezultate mai slabe cu memoria DDR333, decât cu DDR266, lucru care ne facem să ne gândim iar la o problemă de BIOS.

Deoarece rezultatele au fost surprinzătoare, testele cu această placă au fost realizate după patru reinstalări de Windows, dar nimic nu s-a schimbat. În BIOS nu avem posibilitatea de a schimba voltajul procesorului. Am luat în calcul performanțele obținute cu memoria setată pe 266MHz, dar așteptăm un nou BIOS care să facă posibilă obținerea unor performanțe mai mari cu DDR333.



Detalii tehnice	
Chipset	SiS745
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	4/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	SiS745
Southbridge	nu
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	ASUS C.O.P.
Overclocking	
Modificare FSB	100-66 (din 1 in 1)
Modificare multiplicator	6.5X-14X
Modificare voltaj	nu
Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	nu

Teste	
Quake3	640x480 209.7
Serious Sam	640x480 143.4
3DMark2001SE	640x480 8127
SiSoft Sandra	Mem. Int. 1757
	Mem. Float 1648
	CPU Dhrystone 4247
	CPU Whetstone 2123
	Disk 19069
PC Mark 2002	CPU 4577
	Memorie 2768
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.690
Performanțe sintetice	0.637
Dotări	0.006
Verdict	1.333
Contact	
Distribuitor	Romsoft/UltraPro
Telefon	01-224.03.33/01-211.70.90
Web	www.romsoft.ro/www.ultrapro.ro
Garanție	13 luni / 36 luni
Preț	77\$

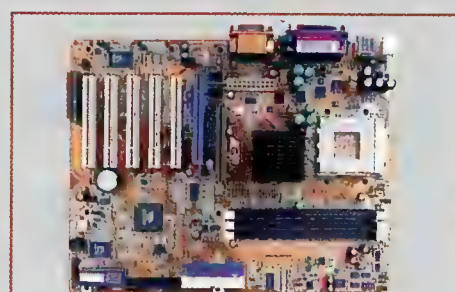
AMD KT266A Chaintech CT-7VJDA ȘI ÎNCĂ UN KT266A...

CT-7VJDA este bazată pe binecunoscutul KT266A, suportă 3Gb DDR266 și are un slot CNR, unul ACR și 5 PCI. Sloturile IDE sunt plasate la marginea din dreapta dar, din păcate, în linie cu slotul AGP fapt ce face foarte dificilă folosirea unei plăci video GeForce4 Ti4600 (chiar și a celei produsă tot de Chaintech). Socketul este foarte aerisit fiind posibilă utilizarea unui cooler

de mari dimensiuni. Prezența celor 4 orificii permite folosirea anumitor tipuri de coolere cu fixare specială, cum sunt coolerele Alpha Pal. Sunetul este furnizat de CMedia 8738 care are o calitate mult mai bună decât obișnuitul AC97. Pentru cei ce doresc o placă cu KT266A, pot lua în calcul și această variantă. Prețul este asemănător cu al unei soluții similare Soltek.

Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/1
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	CMEDIA8738
RAID	nu
Extra	software: Norton antivirus 2002
Overclocking	
Modificare FSB	100-166 (din 1 in 1)
Modificare multiplicator	nu
Modificare voltaj	+0.025V - +0.350V (pas 0.025V)
Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	nu

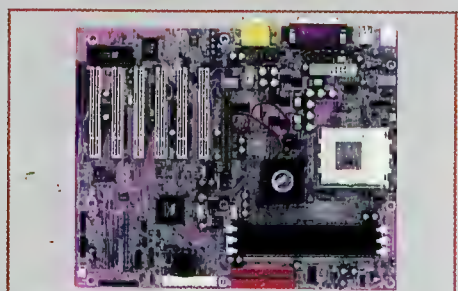
Teste	
Quake3	640x480 221.6
Serious Sam	640x480 147.8
3DMark2001SE	640x480 8394
SiSoft Sandra	Mem. Int. 2030
	Mem. Float 1905
	CPU Dhrystone 4244
	CPU Whetstone 2121
	Disk 22834
PC Mark 2002	CPU 4595
	Memorie 3034
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.736
Performanțe sintetice	0.662
Dotări	0.006
Verdict	1.406
Contact	
Distribuitor	Asbis / Comrace
Telefon	2240511 / 3211818
Web	asbis.ro / comrace.ro
Garanție	12 luni
Preț	95\$



AMD KT266A Soltek SL-75ERV OBSESIA SOLTEK: KT266A

Placa are o dotare obișnuită pentru momentul actual: 6 sloturi PCI, sunet AC97, ATA133. Conectorii IDE sunt foarte bine amplasați în marginea din partea dreaptă lângă sloturile DIMM, iar conectorul de alimentare este așezat la o distanță suficientă de socket pentru a nu pune probleme. Putem seta anumite valori ale FSB-ului din dip switch-ul de lângă

slotul AGP, dar putem să apelăm și la varianta mai simplă din BIOS unde avem și posibilitatea de modificare a voltajului AGP (1,5v; 1,6v; 1,7v; 1,8v) sau voltajul memoriei DDR (2,5v sau 2,8v). Placa dispune și de cele două facilități pentru overclocking: Smart Doc AntiBurn Shield și Red Storm. În cutie se alfa un CD cu drivere, unul cu software și un cablu cu senzor de temperatură.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR 266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	VT8366A
Southbridge	VT8233A
ATA	133/100
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	Thermal Cable Sensor, software: PC-Cillin2000, Virtual Drive 6, Partition Magic 6.0SE, Drive Image 4.0
Overclocking	
Modificare FSB	100-200 (din 1 in 1)
Modificare multiplicator	6X-15X
Modificare voltaj	1.150V - 1.800V (pas 0.025V)
Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/da
Dotări speciale:	Voltaj AGP 1.5-1.8, voltaj DIMM 2.5-2.8, Red Storm Overclocking

Teste	
Quake3	640x480 229.7
Serious Sam	640x480 151.7
3DMark2001SE	640x480 85.43
SiSoft Sandra	Mem. Int. 2040
	Mem. Float 1940
	CPU Dhrystone 4254
	CPU Whetstone 2135
	Disk 25668
PC Mark 2002	CPU 4667
	Memorie 3185
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.751
Performanțe sintetice	0.680
Dotări	0.02
Verdict	1.451
Contact	
Distribuitor	ProCA/Romsoft
Telefon	01-323.82.00/01-224.03.33
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro
Garanție	24 luni / 13 luni
Preț	95\$

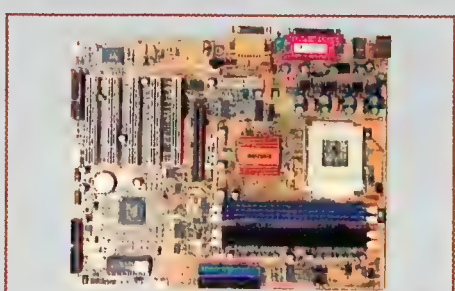
AMD KT266 Matsonic MS8137C+ PENTRU BUGET REDUS

Cele două DIMM-uri pentru memorie PC100/PC133 par a fi inutile în zilele noastre, dar se pot dovedi de folos celor ce dispun de acest tip de memorie și nu vor să renunțe la ea. Instalarea în carcasă nu pune probleme având un layout reușit, iar poziționarea conectorilor IDE este foarte bună. Performanțele au fost normale pentru chipset-ul KT266, dar în 3DMark2001SE nu a

trecut de 8000 de puncte (doar 7972). La capitolul overclocking, MS8137C ne oferă puține opțiuni: FSB-ul poate lua doar anumite valori: 100MHz, 120MHz, 133MHz, 140 MHz, 150MHz, la voltajul procesorului putem adăuga doar +0,05V sau +0,10V, iar pentru PCI putem stabili valorile de 30, 33, 35 sau 38MHz. Placa se adresează utilizatorului cu buget redus.

Detalii tehnice	
Chipset	KT266
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR 266/200
Memorie maximă	2Gb (2 DDR+ZSDRAM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	VT8366
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	wake-on-lan, wake-on-modem
Overclocking	
Modificare FSB	100, 120, 133, 140, 150
Modificare multiplicator	nu
Modificare voltaj	+0.050V, +0.100V
Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/da/nu
Dotări speciale:	nu

Teste	
Quake3	640x480 203.4
Serious Sam	640x480 142.2
3DMark2001SE	640x480 7972
SiSoft Sandra	Mem. Int. 1999
	Mem. Float 1843
	CPU Dhrystone 4222
	CPU Whetstone 2119
	Disk 25997
PC Mark 2002	CPU 4568
	Memorie 2930
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.732
Performanțe sintetice	0.624
Dotări	0.004
Verdict	1.361
Contact	
Distribuitor	ProCA
Telefon	01-323.82.00
Web	www.proca.ro
Garanție	24 luni
Preț	54\$





100

de ani
strălucire
1902-2002

Un secol de la inventarea bujiei:
Bosch a aprins scânteia progresului
în industria auto



Automotive

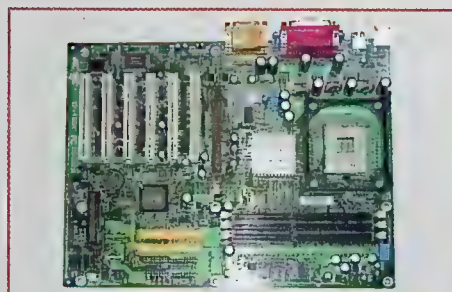
În 1902, Robert Bosch descoperă metoda de obținere a prețioasei scântei, cea care face să funcționeze motorul cu aprindere. Adică... inventa bujia! Și rezolva astfel „problema problemelor”, cum spunea Carl Benz: „Fără acea scântei totul era zadarnic. Cele mai sofisticate construcții nu foloseau la nimic”. În 100 de ani, Bosch a pus la punct peste 20.000 de tipuri de bujii. Astăzi, performanțele bujii Bosch sunt alegerea nr. 1 în domeniul auto. Astăzi, întreaga lume automobilistică sărbătorește Centenarul Bujiei Bosch.

BOSCH

pentium 4 SiS645 Epox 4SDA SUPPORT NORTHWOOD

Prin suportul pentru Pentium 4 Northwood și pentru memoria DDR333 (PC2700), EP-4SDA își asigură o prezență mai lungă pe piață. Pentru 4SDA, Epox a renunțat la utilizarea conectorului suplimentar de alimentare cu 4 pini considerând suficientă alimentarea normală a conectorului de 20 de pini. Din cauza amplasării neinspirate a acestuia, cablul de alimentare este obligat în unele

carcase să treacă peste coolerul de pe procesor, împiedicând o circulație optimă a aerului. Conectorii IDE sunt bine situați, dar apare din nou problema obstrucționării accesului la sloturile DIMM când placa video este montată în slotul AGP. Performanțele în jocuri nu au fost la nivelul așteptărilor, dar probabil un update de BIOS poate remedia o parte din aceste probleme.



Detalii tehnice	
Chipset	SiS645
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	PC2700/PC100/PC1600
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	SiS645
Southbridge	SiS961
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	Wake-on-LAN, Suspend to RAM

Overclocking	
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)
Modificare multiplicator	8-23
Modificare voltaj	1.400-1.850 (pas 0.025V)

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/da
Dotări speciale:	Voltaj AGP +0.1- +0.7, Voltaj memorie +0.1- +0.7

Teste	
Quake3	640x480 209.4
Serious Sam	640x480 105
3DMark2001SE	640x480 7217
SiSoft Sandra	Mem. Int. 2065
	Mem. Float 2064
	CPU Dhrystone 3260
	CPU Whetstone 2108
	Disk 24004
PC Mark 2002	CPU 4126
	Memorie 3499

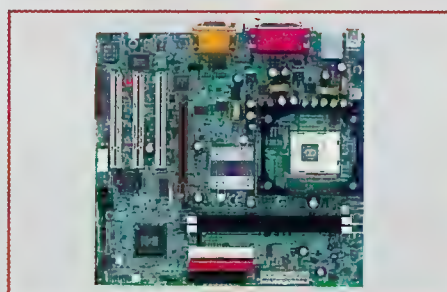
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.722
Performanțe sintetice	0.717
Dotări	0.008
Verdict	1.446

Contact	
Distribuitor	Best Computers
Telefon	01-345.55.05
Web	www.bestcomputers.ro
Garanție	N/A
Preț	99.5\$

pentium 4 SiS650 Gigabyte GA-8SIML DOTĂRI FOARTE BUNE

GA-8SIML ne oferă o dotare foarte bună, într-un format microATX 229 x 243mm. Sunetul este asigurat de codecul Realtek ALC201A, iar de partea de rețea se ocupă RTL8100L. Placa video on board nu are performanțe foarte bune în jocuri, dar poate să-și îndeplinească cu succes rolul în aplicații tip office. Dacă se montează o placă video în slotul AGP, GA-8SIML își

arată puterile și obține rezultate remarcabile: 7685 puncte în 3DMark2001 SE cu 255 de puncte mai mult decât Abit SD7-533, intrând pe locul doi în top. Layout-ul este bun și chiar dacă cei 12 condensatori par apropiați de socket, nu veți fi incomodați de ei la montarea coolerului. Este o opțiune pentru integritate, dar și pentru cei ce doresc cât mai multe dotări.



Detalii tehnice	
Chipset	SiS650
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/3/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	SiS650
Southbridge	SiS961
ATA	100/66
Audio	ALC201A
RAID	nu
Extra	RTL8100L, video on board

Overclocking	
Modificare FSB	100-355 (din 1 în 1)
Modificare multiplicator	10X-24X
Modificare voltaj	1.100V-1.850V (pas 0.025V)

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	AGP clock, PCI clock

Teste	
Quake3	640x480
Serious Sam	640x480
3DMark2001SE	640x480
SiSoft Sandra	Mem. Int.
	Mem. Float
	CPU Dhrystone
	CPU Whetstone
	Disk
PC Mark 2002	CPU
	Memorie

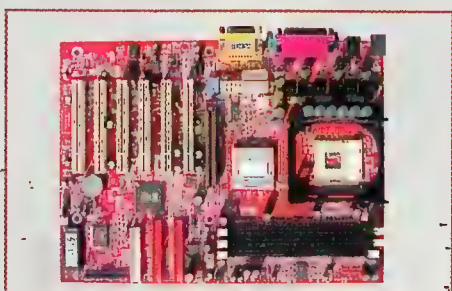
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.784
Performanțe sintetice	0.769
Dotări	0.016
Verdict	1.569

Contact	
Distribuitor	UltraPro
Telefon	01-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garanție	36 luni
Preț	92.4 \$

pentium 4 SiS645 Soltek SL-85DRS2 STANDARDUL SOLTEK

SL85DRS2 este bazată pe chipsetul SiS645 și suportă 2GB DDR333 sau 3GB DDR266. Placa a fost foarte stabilă în teste, iar performanțele au fost la înălțime. Este dotată cu un conector suplimentar (compatibil cu mufa folosită pentru HDD-uri) pentru a înlocui, pentru cei ce nu dispun de sursă pentru Pentium 4, mufa pătrată de 4 pini. Layout-ul este bun iar

northbridge-ul SiS645 are răcirea asigurată de un simplu radiator. Din BIOS se pot seta două valori ale FSB: 100MHz sau 133MHz, dar din dipswitch-ul se mai pot alege valorile: 100, 105, 108, 112, 133. Multiplicatorul poate fi setat între 8x și 24x, dar asta nu cred că ajută, deoarece Pentium 4 are multiplicatorul blocat și nu a reușit nimeni până acum să treacă de această protecție.



Detalii tehnice	
Chipset	SiS645
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR 333/266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	SiS645
Southbridge	SiS961
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	Thermal Cable Sensor, software: PC-Clean2000, Virtual Drive 6, Partition Magic 6.0SE, Drive Image 4.0

Overclocking	
Modificare FSB	100, 105, 108, 112, 133
Modificare multiplicator	8-24
Modificare voltaj	nu
Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/da
Dotări speciale:	nu

Teste	
Quake3	640x480 222.9
Serious Sam	640x480 112.7
3DMark2001SE	640x480 7641
SiSoft Sandra	Mem. Int. 2308
	Mem. Float 2309
	CPU Dhrystone 3226
	CPU Whetstone 2093
	Disk 27793
PC Mark 2002	CPU 4139
	Memorie 4293

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.777
Performanțe sintetice	0.764
Dotări	0.08
Verdict	1.549

Contact	
Distribuitor	ProCA / Romsoft
Telefon	01-323.82.00/01-224.03.33
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro
Garanție	24 luni / 13 luni
Preț	97\$

pentium 4 i845D Chaintech CT-9BJD PERFORMANȚĂ DE TOP

Rezultatele plăcii sunt comparabile cu cele ale plăcilor de renume. Conectorii IDE sunt foarte bine plasați la marginea plăcii, iar conectorul de alimentare ATX cu 20 pini este poziționat ideal în partea de sus-dreapta. Sunetul este asigurat de CMedia, iar în dotarea plăcii se mai află facilități cum ar fi: Wake on Lan și Smart Card Reader. Setările se pot realiza din BIOS sau din jumperi, iar

din BIOS avem posibilitatea de a seta FSB între 100MHz, și 132MHz dar din păcate nu putem stabili valori pentru voltajul procesorului. Rezultatul obținut în 3DMark2001 SE a fost foarte bun: 7646 puncte față de EPoX 4BDA2+ cu 7414 puncte sau Abit BD7-Raid cu 7625 puncte. Pachetul software însoțitor este alcătuit dintr-un CD cu o serie de utilitare și un CD cu drivere.



Detalii tehnice	
Chipset	i845D
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	i845D
Southbridge	ICH2
ATA	100/66
Audio	CMEDIA8738
RAID	nu
Extra	Wake-on-LAN, Smart Card Reader, software: Norton Antivirus2002, eWalla

Overclocking	
Modificare FSB	100-132 (din 1 în 1)
Modificare multiplicator	8-23
Modificare voltaj	nu
Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/da/nu
Dotări speciale:	-

Teste	
Quake3	640x480 217.1
Serious Sam	640x480 111.5
3DMark2001SE	640x480 7646
SiSoft Sandra	Mem. Int. 2053
	Mem. Float 2055
	CPU Dhrystone 3284
	CPU Whetstone 2122
	Disk 23699
PC Mark 2002	CPU 4135
	Memorie 3766

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.730
Performanțe sintetice	0.755
Dotări	0.008
Verdict	1.493

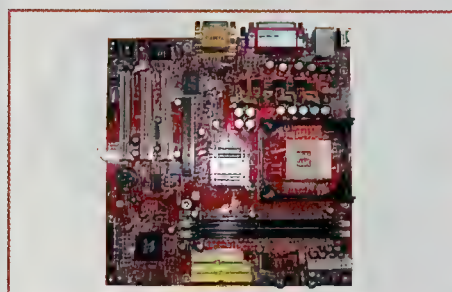
Contact	
Distribuitor	Asbis / Comrace
Telefon	2240511 / 3211818
Web	asbis.ro / comrace.ro
Garanție	N/E
Preț	N/E\$

pentium 4 P4M266 Soltek SL-85MIV-L

MAXIM DE INTEGRARE

Placa are integrat acceleratorul grafic S3 Savage4. Acest GPU nu poate mulțumi un gamer, dar pentru cineva care nu dorește să încerce jocurile din ultimii 2 ani este suficient. Această placă dispune din fericire de un slot AGP unde putem monta o placă video performantă, lucru care l-am făcut și noi în testele noastre. Pentru o placă de mici dimensiuni cum este aceasta (245x245mm)

asezarea componentelor a fost foarte bine realizată. Din BIOS putem seta FSB-ul între 100 MHz și 255MHz (adică 255MHz x 4 ar rezulta un teoretic 1020MHz, nu știu la ce ar putea folosi acestă valoare), iar multiplicatorul poate fi setat între 8x și 23x. Performanțele în jocuri au fost comparabile cu cele obținute de plăcile realizate cu SiS645 iar placa pare destinată mai mult integratorilor.



Detalii tehnice

Chipset	P4M266
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/3/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR 266/200
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	P4M266
Southbridge	VT8233A
ATA	133/100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	WOL, WOL, RTC, LAN on board, KTL139C, Video on board, S3 Savage 4

Overclocking

Modificare FSB	100-255 (din 1 in 1)
Modificare multiplicator	8-23
Modificare voltaj	nu
Setări (Vcore/Amper/Opus/Watch)	da/nu/da
Dotări speciale:	SmartDoc Anti-Burn Shield

Teste

Quake3	640x480	212.4
Serious Sam	640x480	110
3DMark2001SE	640x480	7324
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1991
	Mem. Float	1997
	CPU Dhrystone	3229
	CPU Whetstone	2116
	Disk	22448
PC Mark 2002	CPU	4136
	Memorie	3730

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.718
Performanțe sintetice	0.735
Dotări	0.008
Verdict	1.461

Contact

Distribuitor	ProCA/Romsoft
Telefon	01-323.82.00/01-224.03.33
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro
Garantie	24 luni / 13 luni
Preț	96.5\$

HP Business Inkjet 2280tn

O soluție accesibilă și robustă de imprimare



Imprimanta HP 2280tn este modelul de vârf din seria HP Business Inkjet 2230 și 2280, concepută pentru a face față cerințelor unei activități intense la birou și este oferită la un preț competitiv. Calitatea superioară și culorile vii ce pot fi reproduse cu această imprimantă, ca și capacitatea solidă de lucru în rețea vor ajuta utilizatorul în elaborarea unor documente la nivel profesionist.

Imprimantele din seria HP Business Inkjet 2230, 2280 și 2280tn înlocuiesc imprimantele HP Business Inkjet 2200, 2250 și 2250tn, constituind un pas important în raportul preț/performanță. Noile imprimante Hp Business Inkjet 2230, 2280 și 2280tn au un procesor rapid, de 96 MHz, iar 2280 și 2280tn au și un al doilea procesor de 167 MHz. Aceasta are ca rezultat o creștere semnificativă a vitezei de imprimare cu PCL 5 și emulare HP Postscript Level 3. Memoria cu care sunt dotate este de două ori mai mare decât memoria standard, de 16 Mb pentru imprimanta 2230 și 48 Mb pentru modelele 2280 și 2280tn. HP Business Inkjet sunt compatibile cu cele mai importante protocoale de rețea și se integrează ușor în rețele deja existente datorită HP Web

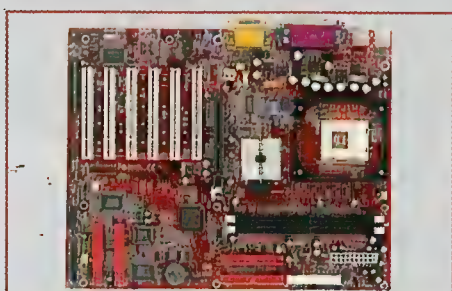
Jetadmin ce permite configurarea și monitorizarea imprimării de la distanță. Imprimantele HP Business Inkjet sunt echipate cu tehnologie HP Jetdirect și cu Embedded Web Server (EWS) ce permite utilizatorilor să-și administreze imprimantele de la distanță cu opțiuni precum diagnosticul imprimantei și comenzile de aprovizionare online. HP Business Inkjet 2280tn este livrată cu un card de server de rețea EIO Jetdirect 615n intern preinstalat. Printre caracteristicile cheie ale acestei imprimante, cât și a întregii serii Business Inkjet se numără și costul scăzut per pagină datorită unui sistem modular de distribuție a cerneții, management de la distanță prin E-Services, compatibilitate LaserJet (driver și interfață similare cu imprimantele LaserJet), calitate marită prin imprimare color 1200x600 dpi-PhotoRet III și viteză de până la 14 pagini pe minut. Imprimanta vine cu 4 cartușe de cerneală care se montează în 4 capuri de tipărire, respectiv negru, cyan, magenta și galben. Instalarea și configurarea imprimantei este ușoară, detalii suplimentare fiind ușor de găsit în ghidul de referință care este și în limba română. Disponibilitatea este din luna Mai la un preț de 1099 euro, iar modelele 2230 și 2280 la 499 respectiv 749 euro.

pentium 4 i845D Soltek SL-85DRB

FACILITĂȚI INTEGRATE

SL85DRB are un layout interesant, având conectorii IDE așezați în poziție verticală în marginea din dreapta, iar socketul și conectorul de alimentare cu 20 de pini fiind amplasate în partea de sus. Placa are în dotare o serie de facilități: Wake-On-Lan/Modem, Suspend to Ram/Disk, Real Time Clock- prin intermediul căruia se poate programa pornirea sistemului la

o anumită oră. Sunetul on board este de calitate, fiind asigurat de Creative CT5880. Din dipswitch putem stabili o serie mică de valori ale FSB-ului dar, din BIOS avem posibilitatea de modificare a acestuia între 100MHz și 200MHz în pas de 1MHz, a voltajului AGP (1,5v; 1,6v; 1,7v; 1,8v) și a memoriei DDR (2,5v; 2,6v; 2,7v; 2,8v). Este o bună alegere pentru cei ce doresc chipset i845D.



Detalii tehnice

Chipset	i845D
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR 266/200
Memorie maximă	2Gb (2DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	MCH
Southbridge	ICH2
ATA	100/66
Audio	Creative CT5880
RAID	nu
Extra	WOL, WOL, STR, POS, STD, RTC, MS, SD, SC, Thermal Cable Sensor

Overclocking

Modificare FSB	100-200 (din 1 in 1)
Modificare multiplicator	nu
Modificare voltaj	1.100V - 1.850V (pas 0.025V)
Setări (Vcore/Amper/Opus/Watch)	da/nu/da
Dotări speciale:	Voltaj AGP 1.5-1.8, voltaj DIMM 2.5-2.8, Red Storm Overclocking

Teste

Quake3	640x480	188.5
Serious Sam	640x480	108
3DMark2001SE	640x480	7534
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2042
	Mem. Float	2042
	CPU Dhrystone	3319
	CPU Whetstone	2122
	Disk	27127
PC Mark 2002	CPU	4189
	Memorie	3736

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.738
Performanțe sintetice	0.711
Dotări	0.012
Verdict	1.461

Contact

Distribuitor	ProCA/Romsoft
Telefon	01-323.82.00/01-224.03.33
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro
Garantie	24 luni / 13 luni
Preț	117\$

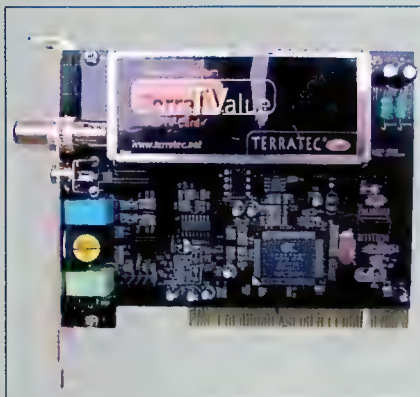
Detalii tehnice Rezoluție 1600x1200dpi • PhotoRet III • Viteză 14 pag/min. • Emulare HP PostScripts Level III • 2 procesoare • 48Mb RAM • placă rețea EIO 615n

Contact Hewlett - Packard • 01-205.33.55 • www.hp.com.ro

Preț: 1099EU

Terratec TerraTValue

TUNER FĂRĂ ACCESARE DISTANTĂ



TerraTec este o firmă germană, înființată în vara anului 1994, ce are în momentul de față 60 de angajați și o cifră de afaceri de 43 milioane de mărci. Printre produsele multimedia realizate de această firmă se numără și TV-Tunerul TerraTValue. Acesta are la bază tunerul de calitate Philips Pal BG/DK, ce îi asigură o compatibilitate bună cu sistemul de televiziune din România și

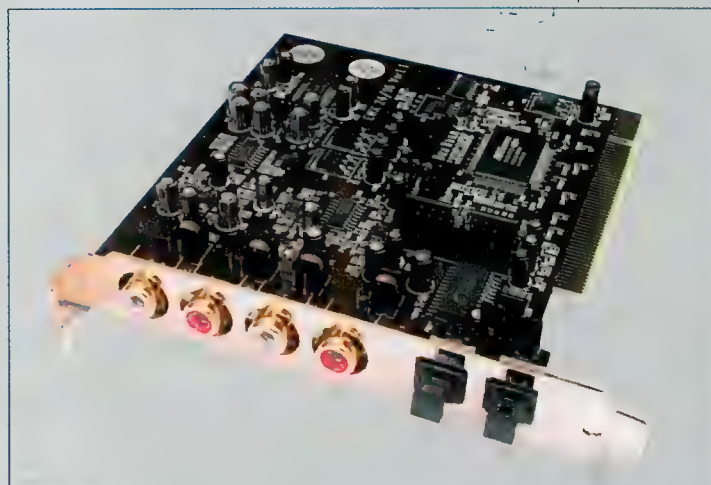
chipsetul Conexant 878A. Software-ul este simplu și eficient, funcția de previzualizare a canalelor și cea de teletext sunt bine implementate, însă din setările de țară lipsește România. Pentru a rezolva această problemă am ales din lista setărilor de țară "Italia" și am obținut rezultate bune. Din păcate TerraTValue nu este dotată cu telecomandă, iar în pachet se află un CD (cu

driveri și programe utilitare) și un cablu audio pentru conectarea la mufa Line-In de pe placa audio. Pe CD se află un interesant program numit MovieXone, ce oferă o serie de facilități pentru editarea video a capturilor realizate cu TV-Tunerul. Pentru cei ce doresc să aibă un TV-Tuner și nu-i interesează telecomanda, TerraTValue este o opțiune foarte atractivă ca preț.

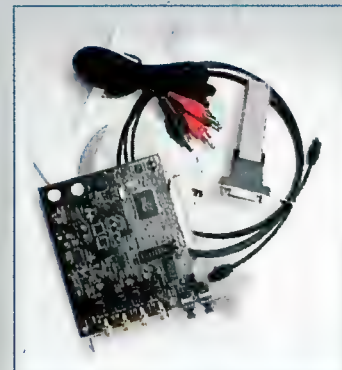
Detalii tehnice	Video decodor BT878 • tuner Philips Pal BG/DK • teletext • software TerraTV • Multichannel Preview • SVHS In • Video In • Audio Out • Audio In
Contact	Romsoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro
	Preț: 44\$

Terratec EWX 24/96

SUNETUL PERFORMANȚEI



Terratec ne oferă un portofoliu de produse destul de complex, de la plăci audio semiprofesionale până la sisteme audio-video complete. Bazat pe tehnologia EWS88 MT/D, placa audio EWX 24/96 de la Terratec suportă orice software audio cu drivere ASIO 2.0, GSIF (Gigasampler) și DirectSound. Chipsetul folosit este ICEnsemble ENVY 24 care înglobează un convertor 24bit/96KHz ce conferă o calitate a semnalului mai bună decât la convertoarele 16bit și un raport semnal/zgomot mai mare de 100db. Semnalul obținut pe cele două ieșiri analog are un nivel reglabil între -10db și +10db asigurând posibilitatea de reducere a distorsiunilor cât mai mult posibil. În plus, pe lângă ieșirile și intrările analog există și 2 conectori digitali optici care pot fi folosiți la transferul semnalului DTS sau AC3 de la și spre un DVD sau mixer digital. Pachetul vine cu bundle foarte util printre care putem enumera: Algoritmix, Dartech, Diamond Cut Productions, Sonic Foundry Steinberg și Gigasampler de la Tascam. Ca accesorii există un conector midi, cablu optic, cablu digital pentru conectarea unui CD-ROM și un cablu ecranat dublu cu 4 conectori RCA-tată. Opțional se poate conecta și un preamplificator pentru doză de pick-up. Interfața



Pachetul EWX 24/96 de la Terratec conține placa de sunet, cablu optic, cablu digital S/PDIF, conectori midi, 2 cabluri audio RCA, un cd cu drivere și unul cu Gigasampler.

este foarte intuitivă. Cu ajutorul meniurilor se poate regla nivelul semnalului la ieșire, sensibilitatea intrărilor analog, temporizări, numărul de bufer utilizate și mărimea lor, latența semnalului și rezoluția semnalului procesat (8bit, 16bit, 20bit și 24bit). Având în vedere performanțele excepționale ale plăcii o recomandăm ca o alternativă foarte bună pentru cei care doresc utilizarea ei pentru procesarea semnalului audio în mod special, cât și pentru jocuri. Este alternativa ideală pentru Audigy.

Conectorii analog și digital ai plăcii



Detalii tehnice	2 intrări analog și una digitală • 2 ieșiri analog una digitală • convertor 24-bit/96KHz • raport semnal/zgomot > 100db
Contact	Romsoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro
	Preț: 134\$

Safeway USB Thumb Size Flash Memory

MEMORIE FLASH DE 64MB LA PURTĂTOR



tensiune de alimentare suplimentară, el alimentându-se chiar prin portul USB. În Windows ME, 2000, XP și Linux Kernel 2.4x nu are nevoie de drivere, ci este detectat și instalat automat într-un mod

transparent pentru utilizator. Capacitățile posibile de realizat la ora actuală sunt de 8MB / 16MB / 32MB / 64MB / 128MB / 256MB / 384MB / 512MB / 768MB / 1G și posibil ca pe viitor să fie extinse până la 2GB. Memoria flash este garantată să poată fi reutilizată de aproximativ 1.000.000 de ori iar datele pot fi păstrate mai mult de 10 ani. Rata de transfer este de 15 ori, mai rapidă decât a unui floppy disk (900KB citire și 600KB scriere). Greutatea sa de 20 grame și modul foarte simplu de conectare și utilizare, practic imediată, îl recomandă ca un mod sigur de transfer și stocare a datelor.

Memoria de tip flash deschide noi orizonturi în domeniul mediilor de stocare. Ca urmare a progresului tehnologic în domeniu, memoria flash se poate fabrica în dimensiuni tot mai mici și capacități tot mai mari. Cu USB Flash Disk utilizatorul poate schimba și stoca date între mai multe computere doar prin simpla introducere a dispozitivului într-unul din conecătoarele USB existente în spatele calculatorului. USB Flash Disk folosește memoria flash ca bază de stocare și se conectează la computer prin intermediul unui port USB compatibil cu versiunea 1.1. După introducerea în portul USB și instalare poate fi folosit ca un removable disk fără a necesita

Detalii tehnice	Capacitate 64Mb/s Conectare pe USB 1.1
Contact	UltraPRO • 01-211.70.90 • www.ultrapro.ro
	Preț: 54\$

Safeway Office Kit

CALEA SIGURĂ SPRE O MICĂ REȚEA

Poate fi privită ca soluția "la pachet" ideală pentru realizarea unei mici rețele, acasă sau la serviciu, fără a mai face atâtea drumuri pe la diferite magazine pentru a cumpăra plăcile, switch-ul și cablurile aferente. Soluția este materializată prin kitul OFFICE-Kit de la SafeWay compus din 4 plăci de rețea, un switch de 5 porturi, alimentatorul aferent și 4 cabluri de conectare UTP categoria 5 a câte 8 metri fiecare. Plăcile de rețea au ca cip modelul RTL8139C de la Realtek cu suport Wake On Lan și o viteză de transmitere a datelor de 10/100Mbps. Switch-ul de asemenea are o viteză de 10/100Mbps cu posibilitatea de conectare în cascadă, dimensiunile sale fiind destul de mici pentru a putea fi instalat în locuri cât mai înguste. Prețul mai mic decât toate componentele cumpărate separat este un avantaj pentru cine dorește să își construiască o rețea de mici dimensiuni.



Detalii tehnice	4 plăci rețea 10/100Mb/s cu chipset Realtek RTL8139C cu funcție wake on lan • un switch de 5 porturi 10/100Mb/s • 4 cabluri conectare UTP de 8 m fiecare
Contact	UltraPRO • 01-211.70.90 • www.ultrapro.ro

Preț: 68.8\$

RICOH Caplio RR1

4.13MP ȘI DESIGN SPECTACULOS



Camera digitală Caplio RR1 are un CCD de 4,13 Megapixeli și oferă trei moduri de operare: fotografii, video și audio. Are o greutate de 270g (fără baterii) și dimensiuni de 135x74x26mm. Caplio RR1 poate realiza fotografii la rezoluțiile de 2272x1704, 1120x840, 640x480, imagini text la rezoluțiile de 2272x1704, 1120x840 și capturi video la 288x216. Fotografiiile pot fi realizate necomprimate (tif) sau comprimate (jpg): fin, normal și economic. Datorită unui mic difuzor încorporat, se beneficiază de sunet în timpul vizionării capturilor video. Este vândută cu un card Smart Media de 64MB, ce împreună cu memoria internă de 8MB, ne oferă destul loc pentru a stoca aproximativ 49 de fotografii la rezoluție maximă (2272x1704 pixeli modul Fin), 5 minute și 32 secunde, iar audio 136 de minute. Dispune de un zoom optic de 3x și un zoom digital de 3,6x și are un foarte interesant ecran LCD color de 2" (ce se rabatează și se poate roti). Acumulatorul, pe bază de lithium-ion, este în format propriu Ricoh și este inclus în pachet împreună cu un încărcător. Dacă achiziționați această cameră, ar fi bine să cumpărați și adaptorul (ce se livrează opțional), care permite alimentarea aparatului Caplio RR1 de la o sursă de 220V, deoarece, deși conectat la calculator pe portul USB, camera are nevoie de alimentare proprie pentru transferul datelor. Astfel puteți fi puși în imposibilitatea de a descărca imaginile pe calculator când acumulatorul se consumă. Este o cameră cu performanțe bune, cu un design original.



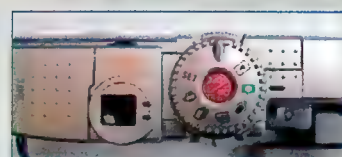
Panoul de comandă



- 1 - self-timer
- 2 - schimbare rezoluție
- 3 - schimbare tip memorie (intern/extern)
- 4 - setare blitz
- 5 - buton start



- 6 - blitz
- 7 - microfon
- 8 - lentile
- 9 - view finder
- 10 - buton secundar start



Butonul de pornit/oprit amplasat în mijlocul roțiței de schimbare a modului de lucru

Detalii tehnice	4.13Mpixeli • 1cm macro • zoom optic 3X • zoom digital 3.6 • memorie internă 8Mb • memorie externă 64Mb • conectare USB • rezoluție maximă 2272x1704
Contact	RomSoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro

Preț: 691\$

Aiptek Pocket Cam

IEFTINĂ DAR CU MEMORII SDRAM



Această cameră foto digitală dispune de un senzor CCD de 1,3 Mega și este produsă de Aiptek, firmă înființată în anul 1997, lucru observabil și din calitatea redusă, lipsa de claritate și de contrast a imaginilor obținute. Are o greutate de doar 95g (fără baterii) și dimensiuni de 98mmx61mmx28mm. Funcționează cu două baterii R6, dispune de un ecran LCD de 3 digit și o memorie internă de 128MB SDRAM în care se pot stoca până la 40 de fotografii în format 1248x960 (24-bit), sau până la 180 fotografii la rezoluția

de 640x480 (24-bit). Memoria fiind SDRAM, fotografiile se pierd în momentul în care aparatul nu mai este alimentat, lucru destul de neplăcut în situația în care rămânem fără baterii și nu avem un calculator disponibil în apropiere. Pachetul software este compus din MegaCam Manager, Ulead

Video StudioSE, Ulead Photo Express 4.0SE, Ulead Photo Explorer 6.0, Ulead Cool 360, VideoLive Mail 4.0, NetMeeting 3.01. Camera se conectează la calculator printr-un cablu USB, iar transferul fișierelor se realizează foarte ușor prin intermediul software-ului propriu.

În timpul conectării la calculator camera se alimentează prin intermediul portului USB și poate fi folosită atât pentru realizarea de fotografii și fișiere video, cât și pe post de web-cam.

Detalii tehnice	1.3Mpixeli • 128Mb SDRAM • rezoluții fotografii: 640X480; 1248X960 • rezoluții video: 304X240; 624X480 • conectare USB • baterii R6
Contact	RomSoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro

Preț: 77\$

hardmail

Soluția problemei tale

• UPGRADE ȘI LA PLACA DE BAZĂ

Am cumpărat în februarie de la ABC Computers o placă de bază EPoX EP-3VBA (când am ajuns acolo vroiam să iau Soyo 7VBA133, dar mi-au spus că nu mai au, dar în schimb au o placă EPoX EP-3VBA care știe exact același lucru (chiar i-am întrebat dacă știe Intel Pentium3 la 1GHz și mi-au zis că "Da, cum să nu"). Eu am un procesor Intel Celeron 400MHz și urmăream să fac un upgrade la un Pentium3 la 750MHz, iar când am avut procesorul respectiv, am observat că nu merge. M-am uitat pe pagina de la EPoX, am făcut



ultimul update de BIOS, dar tot degeaba. Ce mă sfătuiți să fac? **HandrX**
Lă adresa "ftp://ftp.epox.com/support/motherboard/cpu-support.pdf" - vei găsi un document în format pdf cu procesoarele recomandate pentru toate plăcile EPoX, iar procesorul Pentium3 la 750MHz nu se află pe lista specificațiilor plăcii 3VBA. Referitor la Soyo 7VBA133, aceasta suporta FSB133MHz: Pentium III de la 533MHz până la 933MHz, FSB100MHz: Pentium III de la 500MHz până la 850MHz și pentru FSB66MHz: Celeron de la 400MHz până la 700MHz. Cât despre ABC Computers, este bine de știut că își cunosc produsele un pic mai puțin decât clienții lor.

Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnați la moarte, dați-ne un mesaj pe adresa hardmail@asim.ro sau pe adresa redacției. Sunt mari șanse să avem calmantul potrivit.

• K6-2 ȘI OVERCLOCKING-UL

1. Sistemul meu este un AMD K6-2 la 450 MHz cu 192Mb RAM un GeForce2 MX200 (producător necunoscut), un hard la 4Gb și restul nu mai contează. Procesorul am încercat să-l overclocchez schimbând multiplicatorul (de la 4.5x100 la 5x100), însă calculatorul se



restarta la nesfârșit. Apoi am încercat să schimb frecvența FSB-ului (4.5x95 la 5x95) însă fără succes. Credeți că procesorul meu ar fi fost deja overclocat de când am cumpărat calculatorul sau nu merge să-l modific? 2. Placa video nu dispune de cooler, ci are un radiator. În timpul funcționării acesta se încălzește foarte tare. Credeți că este normal?

Dinescu Mihai

1. Procesoarele din familia K6-2 sunt foarte slabe la capitolul overcloccking. Dacă ai noroc cu un procesor mai reușit, poți face un salt de maximum 25MHz, dar nu vei simți o mare diferență în performanțe. Mai bine renunți la această practică cu astfel de procesoare. 2. Majoritatea plăcilor video GeForce ce dispun doar de un simplu radiator se încălzesc puternic, dacă vrei să îi scăzi temperatura îi poți atasa un ventilator (mai ales dacă vrei să încerci un overcloccking prin mărirea frecvenței chipset-ului plăcii video).

• UPGRADE AVANTAJOS

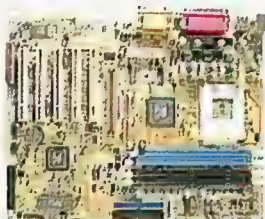
Am următorul sistem: AMD Duron 800MHz și o placă video Riva TNT2 M64 cu 32Mb. Aș dori și eu să știu la care dintre ele ar fi necesar un upgrade de 150\$. 2. Am un HDD Seagate U5, 20Gb. Ați putea să-mi spuneți câte rotații are? 3. Dacă mărești frecvența procesorului cu ajutorul BIOS-ului, iar placa nu mai pornește, trebuie schimbată placa de bază?

Alexandru

1) Dacă vrei să faci un upgrade pentru jocuri îți recomand un upgrade la placa video, dar dacă folosești calculatorul mai mult în aplicații 2D sau office, un upgrade la procesor te avantajează mai mult. 2) HDD Seagate serie U5 de 20Gb are 5400 rpm și timpul de acces de 8,9ms. 3) Dacă placa nu pleacă în urma unui overcloccking, procesorul este de vină deoarece nu suportă frecvența setată de tine.

• IDENTIFICARE DUPĂ BIOS

Am primit o placă de bază MATSONIC 8137C și mi s-a spus că



este cu chipset KT266A. Poate puteți să-mi spuneți după BIOS ce chipset are? BIOS version 6.00 PG, BIOS release date 12 13 2001.

Moroșan Mihai

MATSONIC 8137C are la bază chipsetul KT266A și poți să te convingi de acest lucru accesând site-ul producătorului la adresa: www.matsonic.com/ms8137c.htm, unde poți afla mai multe detalii despre această placă.

• DRIVERI RECENȚI

Am și eu un modem US ROBOTICS Internal 56.000/14.400, V90, pe care l-am cumpărat de la ABC Computers. Unde pot să găsesc cele mai noi drivere? Am căutat pe www.usr.com și www.3com (pe chip scrie 3Com) și nu prea am găsit.

Networking Broadband 56/33.6K External 56/33.6K Internal 56/33.6K PC Cards ISDN	Voice Fax/modem Data Courier OEM	005690-00	Overview Drivers Documents and FAQs Manual Failed Loopback Test Failed Dial Tone Test
------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

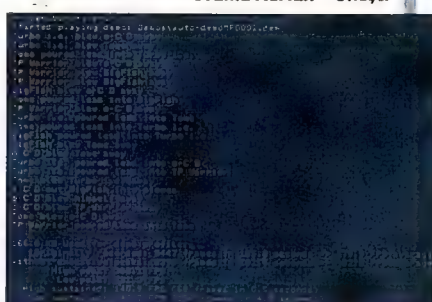
Accesează adresa următoare www.usr.com/support/s-main-menu.asp. Alege din prima căsuță "56/33.6K Internal", din a doua "Winmodems", din a treia "3CP5699A" (codul modemului tău) iar din ultima căsuță selectezi "Drivers". Se va deschide o altă pagină de unde vei avea posibilitatea de a face download la driver-ul modemului tău, pentru sistemele de operare: Windows 95, Windows 95B, Windows 98, Windows NT, Windows Me și Windows 2000.

• SERIOUS SAM TESTEAZĂ

Am și eu o întrebare: Cum aflați FSP-ul în Serious Sam Second Encounter?

Cozma Adrian - Onești

Pentru a realiza un test cu jocul Serious Sam se poate folosi și versiunea demo a acestuia. Procedura este următoarea: se apasă tasta tildă "~" și se intră în mod consolă (la fel ca în cazul testului cu jocul Quake). În acest moment se tastează "dem_bprofile=1" și se apasă tasta "Esc" pentru a ieși din mod consolă. Se alege din meniu opțiunea "Demo" și apoi prima demonstrație ("Little Trouble"). După ce această demonstrație se termină se apasă din nou tasta tildă "~" și se pot citi rezultatele.



• VERSIUNEA BUNĂ

În ultimul număr al revistei, la pagina 32 în articolul ULTIMUL DRIVER, am constatat din comentariu ca fiind necesar să avem driveri recentți pentru placa de bază și cea video. Însă din articol mai reiese că nu toate versiunile mai noi sunt indicate, ci poate chiar unele mai vechi. Spun acestea deoarece eu am ca placă de bază: MSI 6330 cu chipset VIA KT 133A, iar ca placă video

GeForce 256 DDR de la Leadtek. Acestea funcționează cu driveri originali de pe CD-urile venite odată cu ele, iar ca versiune pot spune că sunt vechi de cel puțin un an de când am cumpărat PC-ul. Care versiuni de driveri ar fi mai buni să îi descarc pe calculatorul meu (mă refer la VIA 4in1 și la nVidia Detonator). Menționez că am ca sistem de operare Windows 98SE.

Emanuel Paraschivescu
București

Pentru placa de bază răspunsul este simplu: ultimii driveri oficiali aduc o performanță mai mare și o stabilitate mai bună. În cazul driverilor pentru plăcile video, problema este puțin mai complicată: optimizarea acestora se face pentru ultimile modele, cele mai vechi fiind dezavantajate. Soluția la această problemă este testarea cu diferite versiuni și alegerea celei mai bune pentru placa video respectivă.

• CAPACITATE PREA MARE

Am un sistem AMD K6-2 la 450 MHz, placa de bază cu chipset VIA MVP3, 128 Mb SDRAM și HDD Seagate Medalist 4,3Gb. Am achiziționat recent un HDD nou, un IBM Deskstar la 41,1Gb. Problema este că nu-l detectează. Introduc cablurile în el, pornesc calculatorul, intru în BIOS și dau IDE HDD Auto Detection. Zice "Detecting Primary Master..." și se blochează. Nu merge nici ESC, doar Ctrl+Alt+Del! Atât am avut de spus, vă rog să-mi dați și mie un răspuns.

Andrei Ghiuru
Problema ta vine de la incapacitatea plăcii tale de bază de a recunoaște hard disk-uri ce au capacitate

mai mare de 33,8Gb. Unele Hard disk-uri de 40Gb (de exemplu Seagate ST340810A) au o setare ce limitează capacitatea la 33,8Gb în vederea realizării unei compatibilități cu plăcile de bază mai vechi, dar prin aceasta se pierde diferența până la capacitatea lor reală. Pentru hard disk-urile IBM la adresa www.storage.ibm.com/hdd/support/download.htm#Installation vei găsi un utilitar care te va ajuta să treci peste această limitare a BIOS-ului tău, iar la adresa <http://www.storage.ibm.com/hdd/support/dm2kwin.htm> vei găsi instrucțiunile de instalare.

• ALEGEREA POTRIVITĂ

Aș dori să-mi spuneți dacă puteți care sunt diferențele dintre Radeon 8500LE și Radeon 8500: lățime de bandă, viteza GPU și memorii. Și aș mai avea o întrebare: ce îmi recomandați, un Radeon 8500 64DDR sau un GeForce3 Ti200 128Mb DDR?

Parfene Liviu

1. Radeon 8500LE este în esență tot Radeon 8500 și suportă toate specificațiile TRUFORM, HYPER Z II,

SMARTSHADER, PIXEL TAPESTRY etc. și este compatibil DirectX 8.1. Frecvențele memoriilor diferă, în ambele cazuri în funcție de producător: pentru Radeon 8500LE memoria între 180MHz și 250MHz, iar chipsetul 250MHz, pentru Radeon 8500 memoria între 250MHz și 300MHz, iar chipsetul între 250MHz și 275MHz. 2. Radeon 8500 a ieșit în unele teste mai bine decât GeForce3 Ti200 (apropiindu-se de performanțele unui GeForce3 Ti500), raportul preț/calitate fiind mai bun decât ATI. Decizia îți aparține.



PC NUTS EXTREME COMPUTING

overclocking cât urea Mushkii tăi



Produse unice în România destinate overclockingului, tweakingului, PC-ului împins la extrem în condiții de stabilitate maximă:

- Memorii Mushkin SDRAM & DDRAM CL 2-2-2
- Coolere TaiSol, Swiftech, OCZ Gladiator
- Ventilatoare Delta 60, 80, 120mm
- Pastă termoconductoare Arctic Silver
- IDE ATA 100 rounded cables
- DigiDoc 5.0 - digital tweaking and monitoring
- Window kit & Neon Light Kit

Tape Computer

- Importator unic și distribuitor în România
București - Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,
telefon: 01-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92
E-mail: tape@tape.ro
Web: <http://www.tape.ro>

TOPURI

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	113.2	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4USB2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPro
2	EPoX	8K3A	1.493	118	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
3	ASUS	A7V333	1.490	maxim 145	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CM187385.1, 4 USB2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Romsoft
4	Soltek	SL-75DRV5	1.488	maxim 115	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
5	Abit	NV7-133R	1.474	135	nForce415	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, 2 USB 2.0, Lan, S/PDif, RAID	0.689	0.737	0.048	Tape Computer
6	ASUS	A7N266	1.830	maxim 165	nForce420	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Ager / Romsoft
7	Jetway	V333DA	1.778	80	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro
8	Soltek	SL-75DRV4	1.758	95	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.071	1.253	0.6	Viami / Proca / Romsoft
9	MSI	K7N420Pro	1.756	-	nForce420D	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, NVIDIA AC 5.1, 2 USB	1.055	1.221	0.9	-
10	Soltek	SL-75ERV	1.451	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.751	0.680	0.02	ProCA/Romsoft
11	Abit	NV7m	1.450	138	nForce420D	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX, 4 USB, Lan	0.689	0.735	0.025	Tape Computer
12	DFI	AD73Pro	1.448	79	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.690	0.745	0.012	Tape Computer
13	Shuttle	AK35GTR	1.746	106	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, CM18738, RAID, ATA133, 2 USB	1.055	1.223	0.8	ETA-2U
14	EPoX	8KHA+	1.737	90	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.063	1.248	0.5	Elsaco
15	ASUS	A7V266-E	1.735	171	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, CM18738, RAID 0/1, 4 USB	1.073	1.165	0.8	Ager / Romsoft
16	Gigabyte	GA-7DXR+	1.477	97.6	AMD761	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, RAID ATA133, 6 (2xUSB 2.0)	0.649	0.729	0.048	UltraPro
17	EPoX	8KHAL+	1.710	94	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.045	1.222	0.4	Elsaco
18	Jetway	866AS Ultra	1.708	78.8	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.091	1.195	0.2	UltraPro
19	Abit	KR7A Raid	1.679	142	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, RAID 0/1/0+1 ATA133, 4 USB	1.046	1.086	0.8	Tape Computer / Sistec
20	Chaintech	CT-7VJDA	1.406	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR/1ACR, PC2100, ATA100, CM18738, 2 USB	0.736	0.662	0.006	Asbis / Comrace
21	ECS	K7S6A	1.405	65	Si5745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 2 USB	0.669	0.732	0.004	Alliance / Blue Ridge
22	MSI	K7T266 Pro2	1.668	-	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Raid 0/1, 6 USB	1.014	1.127	0.9	-
23	Leadtek	7350KDA	1.651	87	Si5735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Lan On Board, 2 USB	1.013	1.178	0.5	Skin Media
24	DFI	AD70-SR	1.619	92	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, RAID 0/1, 2 USB	1.015	1.067	0.7	Tape Computer
25	ASUS	A7A266-E	1.601	130.1	AliMagik1	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA133, CM18738, 4 USB	1.003	1.096	0.5	Ager / Romsoft
26	ASUS	A7V266	1.599	128.6	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager / Romsoft
27	Matsonic	MS8137C+	1.361	54	KT266	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.732	0.624	0.004	ProCA
28	Asus	A7S333	1.333	77	Si5745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2700, ATA100, AC97, 4 USB	0.690	0.637	0.006	Romsoft / UltraPro
29	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision
30	Totem	TM-S735MD	1.555	73	Si5735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.979	1.112	0.2	ProVision
31	ECS	K7S5A	1.548	60	Si5735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.962	1.110	0.3	Sistec
32	Acorp	7KT266A	1.542	73	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Romsoft
33	Gigabyte	GA 7VYXH	1.518	maxim 105	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	UltraPro / Tornado
34	ECS	K7VTA3	1.443	56.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.888	1.070	0.2	Sistec

DRIVE-URI DVD+RW

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Scritere DVD	Scritere CD	Rescritere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Intefată / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	456	2.4X 12X	10X	8X	32X	-	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	Romsoft
2	Philips	DVD-RW208	1.661	N/E	2.4X 12X	10X	8X	32X	-	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers
3	HP	dvd1011	1.647	N/E	2.4X 12X	10X	8X	32X	2Mb	-	IDE / Buffer Underrun protection	0.370	0.351	0.408	0.518	Distribuitorii HP

DRIVE-URI COMBO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Citire DVD	Citire CD	Scritere CD	Rescritere CD	Buffer	Intefată / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Philips	RWDV1600	1.270	122	12X	40X	16X	10X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.439	0.383	0.448	Blue Ridge
2	LG	GCC-4120B	1.148	156	8X	32X	12X	8X	2Mb	IDE / ExaLink	0.370	0.355	0.442	UltraPro

TOPURI

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

1	Abit	SD7-533	1.576	113	SIS645	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video S3	0.738	0.818	0.02	Tape Computer
2	Gigabyte	GA-8S1ML	1.569	92.4	SIS650	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.784	0.769	0.016	UltraPro
3	Soltek	SI-85DRS2	1.549	97	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738ch, S/PDif	0.777	0.764	0.08	ProCA / Romsoft
4	ASUS	P4B266	1.662	maxim 138.6	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738ch, 2 USB	0.985	1.254	0.5	Ager / Romsoft / UltraPro
5	MSI	645 Ultra	1.517	-	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	-
6	Chaintech	CT-8BJD	1.493	N/E	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.730	0.755	0.008	Asbis / Comrace
7	MSI	845 Ultra-AR	1.653	-	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738ch, 4 USB	0.957	1.197	0.8	-
8	Gigabyte	GA-8SRX	1.482	85.6	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, ATA100, CT5880, 2 USB	0.748	0.725	0.008	UltraPro
9	EPoX	4BDA2+	1.648	137.2	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB	0.989	1.159	0.8	Elsaco
10	ASUS	P4S333	1.620	maxim 113	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1ACR, PC2700, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.971	1.219	0.4	Ager / UltraPro
11	Jetway	S446	1.615	81.9	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 4 USB	0.968	1.274	0.1	UltraPro
12	Transcend	TS-ABR4/NR	1.576	127	i845D	FSB 400, 1AGP Pro/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2USB, Lan 10/100	0.871	1.249	0.8	ProVision
13	Gigabyte	GA-8IRX	1.494	106	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 4 USB, Dual Bios, 128DDR	0.833	1.202	0.6	Tornado / UltraPro
14	Soltek	SI-85MIV-L	1.461	96.5	P4M266	FSB 400, 1AGP/3PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.718	0.735	0.008	ProCA / Romsoft
15	Soltek	SI-85DRB	1.461	117	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.738	0.711	0.012	ProCA / Romsoft
16	Intel	D845BG	1.459	140	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97, Lan	0.717	0.722	0.02	ElkoTech
17	DFI	NB70-SC	1.461	118	i845D	FSB 400, 1AGP/4PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB	0.862	1.158	0.2	Tape Computer
18	Abit	BD7-Raid	1.450	149	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, 2 USB, AC97, RAID	0.705	0.725	0.02	Tape Computer
19	EpoX	4SDA	1.446	99.5	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, 2 USB, AC97	0.722	0.717	0.008	Best Computers

* Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri

* Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu deține temporar sau definitiv acel produs pe stoc

"COMUNIC@ȚII Mobile este revista care vă dezvăluie limitele tehnologiei și felul în care lumea a ajuns să se dezvolte așa cum o vedem noi astăzi. Aceste pagini ne arată cum au reușit savanții să pună bazele lumii moderne: de la telegraf la fibra optică, de la calea ferată la avioanele invizibile, de la primii pași în școală și până la studiile profesionale ale marilor firme ce conduc lumea. Poveștile oamenilor, mașinilor și ideilor construiesc imaginarul cu care noi provocăm necunoscutul și stăpânim tainele viitorului."

Adresa:

București, sector 1, O.P. 22, C.P. 124,


Tel./fax: 01-315.20.42

Mobilink: 093.319.678

E-mail: redactia@comunic.ro



TOPURI

PLĂCI VIDEO										
Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
						 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta.				
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	415	Titanium 4600	128Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro (D)	
2	Asus	V8460Ultra	2.056	456	Titanium 4600	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Romsoft (D)	
NOU	3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium 4600	128Mb DDR, 2.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	Asbis / Comrace (D)
NOU	4	Gainward	PowerPackTi4600	2.036	389	Titanium 4600	128Mb DDR, 2.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI, Bundle	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
NOU	5	Leadtek	WinFast A250	1.956	310	Titanium 4400	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.936	0.02	Skin Media (O)
NOU	6	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	318	Titanium 4400	128Mb DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
	7	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	233	Titanium 500	128Mb DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group (D)
	8	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	225	Titanium 500	64Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)
NOU	9	Sapphire	Radeon8500LE	1.437	158	Radeon8500LE	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.727	0.01	Best Computers (O)
	10	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	267	GeForce3	64Mb DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.557	0.015	Tape Computer (D)
	11	Hercules	3DProphet8500 All-in-One	1.315	350	Radeon8500LE	64Mb DDR, 4 ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	Ubisoft (D)
	12	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	160	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media (D)
	13	Abit	Siluro Ti200	1.305	160	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.290	0.015	Tape Computer (D)
	14	Creative	GeForce3 Titanium 200	1.509	-	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	-
	15	Gigabyte	Thundra GF3200	1.500	N/E	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado (D)
	16	Inno3D	Tornado GF3 Titanium200	1.478	229	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz	1.478	0	Best Computers (O)
NOU	17	Gainward	PowerPack MX460	1.250	166	GeForce4 MX460	64Mb DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/550 MHz, TV-Out, DVI	1.225	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
NOU	18	Leadtek	WinFast A170DDR	1.434	123	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media (D)
NOU	19	Chaintech	G441	1.132	N/E	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.117	0.015	Asbis / Comrace (D)
	20	Abit	Siluro MX440	1.129	119	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.128	0.01	Tape Computer (D)
	21	Gainward	GeForce4 MX440	1.125	114	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.120	0.005	Caro Group (D)
NOU	22	Asus	V8170	1.121	118	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.111	0.01	Romsoft / UltraPro (D)
	23	ASUS	V7700 Ti32	1.288	110	Titanium	32Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 250/400 MHz, TV-Out, SVideo Out, 2 joc.	1.273	0.015	Ager (D)
	24	ProLink	PixelView GeForce2 Ti64	1.273	102	Titanium	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/400 MHz	1.273	0	Ager (D)
	25	Leadtek	WinFast A170	0.758	97	GeForce4 MX420	64Mb SDR, 5 ns, chip/mem: 200/166 MHz	0.748	0.01	Best / UltraPro (O)
	26	Gigabyte	Radeon7000 Pro	0.606	58	Radeon VE	64Mb SDR, 6 ns, chip/mem: 155/155 MHz, TV-Out	0.601	0.005	UltraPro (D)

*Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri

*Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

Cumpără ACUM **Kappa Kard** și vei avea acces la
Internet timp de **6 luni** la cele mai mici prețuri:
 - **4 cenți**/ oră noaptea între orele 23 - 07 și
 duminică toată ziua
 - **25 cenți**/ oră ziua
 Oferta este valabilă pentru **Kardurile** activate
 după

4

iunie

2001



<http://www.kapparo>

<http://www.kro>

Caută Kard-ul Kappa în:

- casierile Astral Kappa
- magazinele: Ultra Pro Computers, Best Computers, Muzica, Mega Image
- rețelele: GlobalNET, GSM Point,
- benzinăriile SHELL,
- Compania de Librării București

→ suport tehnic: 326.61.99

→ informații: 326.61.96



ProCA

Microsoft
System Builder
Program Member 2002

Str. Turturelelor 52
Tel/fax(01)323.82.00
www.proca.ro

 **Brave**
Economic AMD

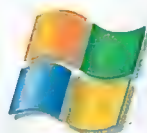
OFERTA SPECIALA!

Mainboard Soltek SL75DRV5 KT 333, ATX, FSB266, 3DDR
Processor AMD 1.4Mhz Thunderbird FSB266
Memory DDR 128MB SDRAM PC 133 HYNX
Hard disk Maxtor 20Gb, ATA 100, 5400 rpm
Floppy Disk - 3,5" SONY
CD ROM - 52x SAMSUNG
SVGA - POWER COLOR GeForce MX 400 64 MB SDRAM 128 bit
Sound - AC 97, on board
Modem - 56K, AMBIENT, hardware E-TECH
Lan - 10/100 Mbps E-TECH
Case - ATX Emperor 4H52A 350W
Keyboard - PS2 US Internet TRUST
Mouse - 3 Buttons Ami Mouse 250S Cordless TRUST
Speakers - ACTIVE SOUNDWAVE 100P TRUST
Preinstalled Software - WINDOWS XP Professional Romanian
Office XP Small Business Romanian

www.proca.ro

Pret
888,88USD

www.brave.ro



Microsoft
Windows^{xp}
Professional
Romanian Interface Pack

Microsoft
Office^{xp}
Small Business

**BE SURE
It's Legal**

www.microsoft.com/piracy/howtotell/romanian

hobby

grafică, editare audio-video, programare, sisteme de operare, Internet

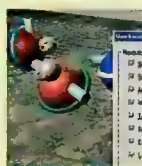
grafică



CARRARA STUDIO 2

Modelarea, acum în 7 feluri

56



DISCREET PLASMA

Schimbare de direcție fără noutăți

57

58

QUEST 3D

Arta jocurilor fără cunoștințe de programare



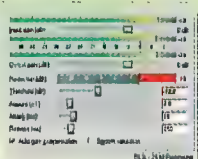
Singura expoziție virtuală ce găzduiește creațiile tale

GALERII XTREME

60

editare audio

Este momentul să ascuți sunetul vitezei



62

SOUND FORGE 6.0

Explorează adâncurile tenebroase ale netului



64

XPLOER XTREM

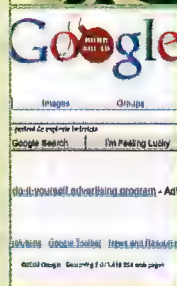
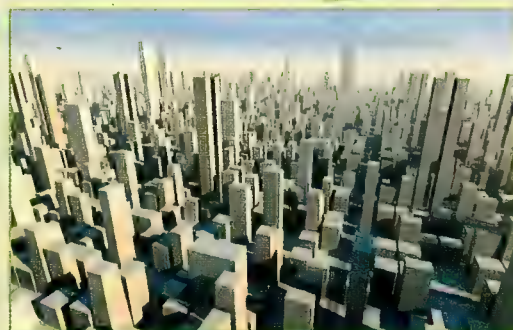
CUNOAȘTE-ȚI PROPRIUL WINDOWS

Dacă primiți un e-mail cu instrucțiuni detaliate privind eliminarea virusului jdbgmgr.exe din Windows, nu vă apucați să le urmați. Acest avertisment poate părea hilar, însă au fost foarte mulți cei care au căzut în capcana unei noi păcăleli de pe Internet, similară cu mai vechea poveste a lui sulfnbk.exe.

În principiu, e-mail-ul în cauză avertizează că virusul jdbgmgr.exe nu poate fi detectat de nici un antivirus și trebuie îndepărtat manual, altfel la 14 zile după infectare, vă va șterge toate fișierele. Nu este nici pe departe adevărat. Jdbgmgr.exe este un fișier de sistem obișnuit, mai precis Microsoft Debugger Register pentru Java, iar ștergerea lui poate duce la numeroase probleme legate de funcționarea Java Virtual Machine și implicit de denaturarea navigării pe Internet.

Logica pe care o urmează promotorii unei astfel de farse este, clară: ei intenționează să sancționeze nepriceperea utilizatorilor de calculatoare mai naivi, aducându-le PC-urile în stare de inoperabilitate.

Am fi putut să tragem și noi un semnal de alarmă, prefăcându-ne îngrijorați de faptul că astfel de e-mail-uri capcană cresc confuzia și vulnerabilitatea vizavi de adevărații viruși. Dar am fi ipocriți dacă am face asta. Chiar dacă nu suntem de acord cu practicile de gherilă pe care le folosesc acești partizani underground, credem că ele sunt un mod de a forța publicul să se autoeduce în domeniu. Oricât de brutal ar suna, credem că cei care își șterg fișierul respectiv primesc o lecție foarte bună de viitor.



hai să ne cunoaștem mai bine :-)

LOGIN

www



Te simți bine oricând

enter 24 mai 2002

www.mcdonalds.ro

Carrara Studio 2

7 feluri de modelare

DUPĂ ce MetaCreations a renunțat la producția de software de grafică, împrăștiindu-se care încotro, mai multe companii și-au împărțit fosta gamă de produse de succes. Painter a ajuns la Corel, Poser a ajuns la Curious Labs, iar Carrara a ajuns la Eovia. Ca și Corel la început, Eovia nu s-a preocupat foarte mult de Carrara, mulțumindu-se să îi facă doar o actualizare superficială, să îi adauge o versiune gratuită de Amapi 3D, grație parteneriatului cu TGS și să îl redenumască în Carrara Studio.

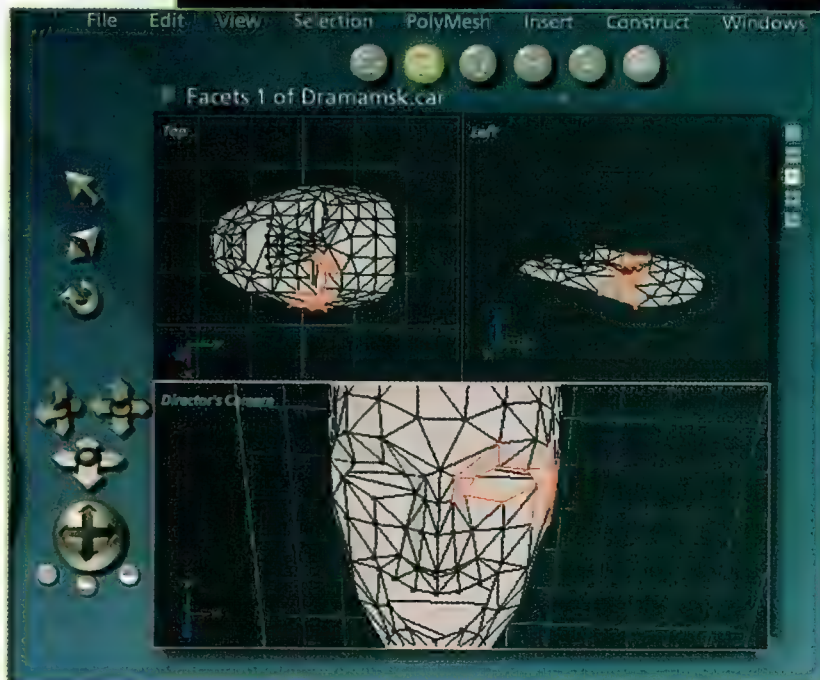
Carrara vine dintr-o familie cunoscută, având ca părinți Raydream și Infini-D, două programe bunicile; cu interfețe intuitive, dar nu foarte eficiente. Utilizatorii erau tentați să se joace cu ele, însă în cele din urmă erau frustrați de durata mare de timp necesară pentru a crea o scenă complexă și de modul încălțit de lucru. Din păcate, interfața a rămas cam aceeași în Carrara Studio și nu este schimbată foarte mult în Carrara Studio 2.

Din fericire, interfața este cam singurul lucru care nu s-a schimbat. Carrara Studio 2 include acum șapte modalități diferite de modelare, singurul care este ceva mai original fiind cel bazat pe metasfere. Modelarea NURBS este deservită de Amapi 3D (un program de altfel foarte bun), iar modelarea de text și de teren sunt incluse destul de abuziv în enumerare, fiind mai mult decât banale.

Pe partea de randare, Carrara Studio 2 a adoptat standardul Photon Maps, fiind acum capabil de radioizitate, interreflexii caustice și iluminare bazată pe imagine de referință și pe sky dome. Modul Cartoon, tot mai întâlnit în ultima vreme este și el prezent, cu efecte surprinzător de bune, iar efecte gen motion blur și depth of field fac act de prezentă. Ne-am fi mirat mai mult dacă nu erau incluse, implementarea lor într-un pachet de modelare și animație 3D fiind deja o rutină.

Printre lucrurile bune pe care le-am remarcat se numără biblioteca enormă, cu peste 900 de modele predefinite, sute de shadere, scene și tutoriale explicative, ce recomandă Carrara Studio 2 începătorilor în ale 3D-ului. Modalitatea extrem de simplă de creare a scheletului pentru un model este și ea de apreciat, însă există minusuri pe partea de viteză a randării și, după cum am pomenit deja, în privința interfeței, cel puțin pentru cei obișnuiți cu un program profesional.

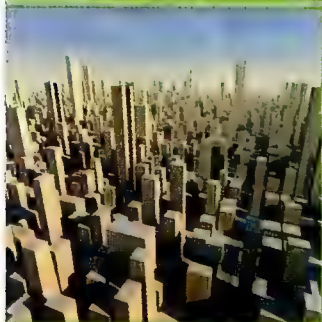
Pentru cei care privesc grafica și animația 3D ca pe un hobby și pentru începători, Carrara Studio 2 se poate dovedi interesant. Cei care își câștigă traiul din această activitate au însă mai mult de câștigat dacă rămân la programele cu care s-au obișnuit.



DETALII

- Nume: Carrara Studio
- Versiune: 2
- Producător: Eovia
- Web: -
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 128Mb
- HDD: 500Mb
- Video: DirectX 16Mb

VERDICT: 8/10



Discreet Plasma

O schimbare de direcție fără prea multe noutăți

LINIA de produse "înlăcitate" ale Discreet, după *inferno, *flame, *flint, *combustion, *fire, *smoke și mai noul 3D Studio Max 4.2 cu nume de cod *magma, continuă cu *plasma, o soluție de 3D design pentru web. Acest subiect îi roade destul de mult pe producătorii de pachete de grafică în ultima vreme, și cel mai notabil exemplu este Macromedia Director 8.5, care promovează agresiv Shockwave 3D ca viitorul standard de grafică și animație în trei dimensiuni pe Internet.

ACEEAȘI MĂRIE, CU ALTĂ PĂLĂRIE

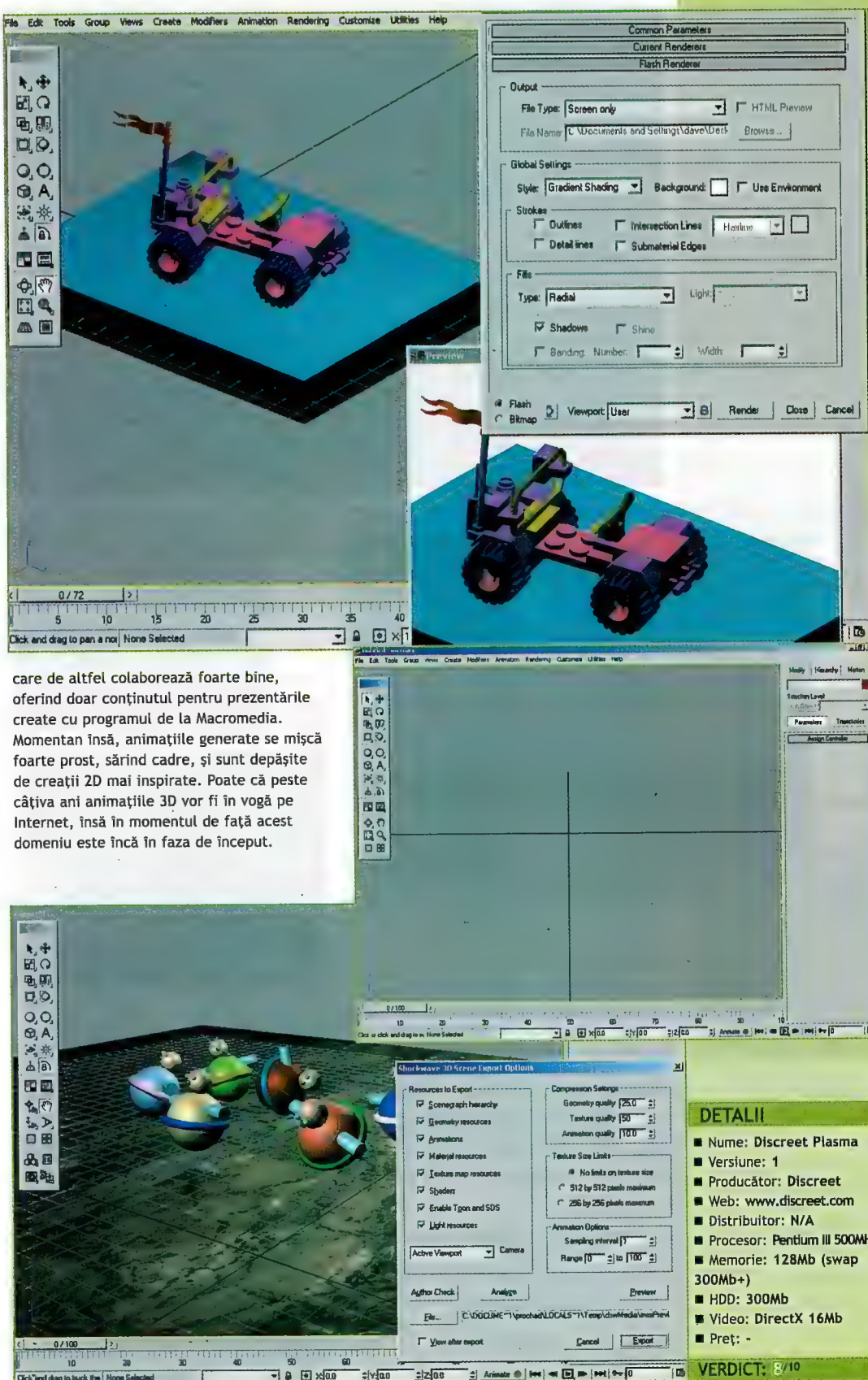
Surprinzător sau nu, Plasma este în mare parte similar cu 3D Studio Max 4.2, tehnologia de bază fiind aceeași. Evident, o parte din opțiunile avansate ale acestuia lipsesc și în locul lor puteți găsi altele, adaptate la mediul online. Plasma poate încărca fișiere .3ds și .max, dar nu poate salva decât ca .p3d. Utilizatorii de 3D Max pot beneficia de facilitățile Plasma prin intermediul unor plugin-uri ce permit randarea în format vectorial pentru Flash și Shockwave 3D pentru Director. Formatul .p3d nu este însă suportat de 3D Studio Max.

FUNCȚIONALITATE

Plasma se laudă cu cel mai performant motor de randare pentru Flash de pe piață, ce are printre caracteristici umbre intersectabile, shading cartoon, animații ale fill-urilor lineare și radiale și rate superioare de compresie a animației finale. Mai multe sisteme de particule sunt dedicate generării de efecte speciale, iar integrarea cu sistemul de bibliotecă din Flash face ca fișierele editate în Plasma să fie imediat actualizate în Flash MX. Mai mult, folosind sistemul XREF împrumutat din 3D Studio Max, web designerii pot lucra cu scene sursă și scene shared, schimbările din scena sursă propagându-se în toate instanțele ei. Prin suportul complet pentru sistemul de skinning pentru schelet din Shockwave 3D, plasma permite crearea de animații umane complexe, nu doar mișcări robotice bazate pe rotații de încheieturi. Iar includerea sistemului de dinamică real time de la Havok permite și acomodarea cu motorul de efecte fizice din Shockwave 3D, o opțiune ce va fi folosită foarte mult în viitoarele jocuri 3D bazate pe Shockwave.

CONCLUZIE

Principalele avantaje sunt strânsa legătură dintre Plasma și produsele Macromedia, respectiv Director și Flash, și focusul pe crearea de interfețe 2D și 3D pentru web. Spre deosebire de modulul Maya RTK (Real Time Kit), care are nevoie de Maya pentru a funcționa și cuprinde și diferite opțiuni de multimedia authoring, Plasma este stand-alone și nu încalcă piața Director, cu



DETALII

- Nume: Discreet Plasma
- Versiune: 1
- Producător: Discreet
- Web: www.discreet.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 128Mb (swap 300Mb+)
- HDD: 300Mb
- Video: DirectX 16Mb
- Preț: -

VERDICT: 8/10

QUEST 3D

NVIDIA susține crearea de jocuri



configurabilă. Să nu mai vorbim de sistemul de particule performant, mese deformabile ce pot fi animate la nivel de vertex, reflexii, ceață, umbre, iluminare dinamică și suport complet pentru toate efectele și caracteristicile din DirectX 8. În plus, Quest 3D are numeroase opțiuni pentru sunet, control și AI. Puteți face streaming mp3, puteți poziționa sunetele în spațiul 3D cu efecte de tip doppler sau ocluziune, puteți ascunde cursorul, îl puteți schimba, îl puteți face să lumineze scena sau să lase urme și puteți controla efectul roții de scroll (dacă există).

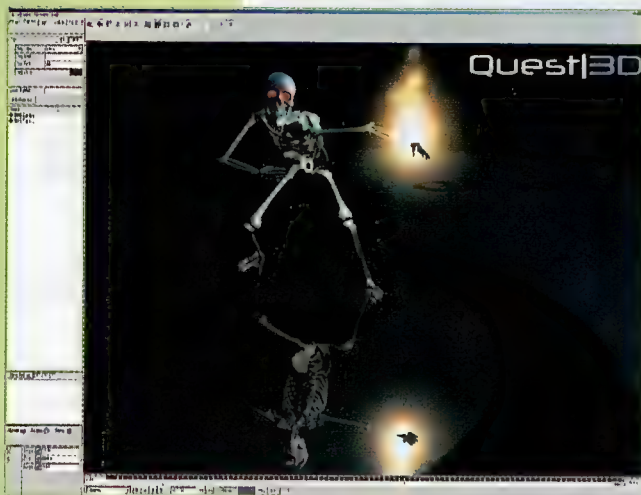
După cum am mai spus, toată editarea se face vizual, pe bază de ierarhii schematice cu componente interconectate ce interacționează între ele, iar orice schimbare pe care o faceți are efect în timp real asupra proiectului multimedia. Asta nu înseamnă că lucrul cu programul este complet intuitiv. Dimpotrivă, doar prin experimentare repetată, eventual cu ajutorul manualului (tipărit) veți putea înțelege procesul de lucru propriu-zis și puteți încerca să creați noi macro-uri (combinații de componente).

AVANTAJE FINALE

Utilizatorii de Quest 3D își pot publica aplicațiile sub formă de screensavere, de executabile și de aplicații streaming pe web, fără să plătească producătorilor altceva decât prețul programului (aproape 800 de dolari, destul de piperat pentru noi românii, dar mai mult decât rezonabil pentru ceea ce oferă). Există și o versiune non comercială cu numeroase limitări, care costă doar 79\$. Toate update-urile sunt gratuite, iar utilizatorii înregistrați pot cere introducerea de noi opțiuni, având destul de multe șanse de a fi ascultați.

CONCURS

Pentru a promova utilizarea caracteristicilor dedicate graficii 3D real-time de pe plăcile de ultimă generație, ACT3D, producătorii Quest 3D, au pus la-punct un parteneriat împreună cu NVIDIA și revista 3D World și au lansat un concurs de grafică 3D deschis oricui este interesat, indiferent de naționalitate. Lucrările pot fi trimise până la data de 18 iunie la adresa <http://www.quest3d.com/context/upload.htm> și vor fi judecate de un juriu competent pe baza următoarelor criterii: calitate, originalitate, folosirea ingenioasă de real-time-shaders, poziționare audio spațială și interactivitate. Chiar dacă nu vă pasionează concursul, tot merită să vă implicați, pentru că versiunea specială de Quest 3D pentru concurs este doar time-limited și permite salvarea proiectelor (chiar cu un watermark pe imagini). Pentru mai multe detalii (îndrumări, premii), vizitați pagina <http://www.quest3d.com/context/index.htm>



CĂUTAM de mult un pachet software care să simplifice crearea de jocuri prin eliminarea necesității unor cunoștințe de programare, care să medieze creativitatea cuiva (priceput la grafică și doar câte un pic la restul segmentelor care compun un joc) și care să acționeze la un nivel destul de înalt în ierarhia computațională încât utilizatorul să nu treacă niciodată în contact direct cu "intestinele" proiectului, reprezentate de bucăți de cod neînțeligibil pentru majoritatea neinițiaților în ale programării.

QUEST3D

Descoperit printr-o întâmplare fericită, Quest 3D se potrivește cu profilul de mai sus, cu o singură excepție: nu este dedicat jocurilor, cu ajutorul lui putând fi creat orice tip de aplicație multimedia 3D. Însă ce ne-a atras la el încă din primul moment nu este versatilitatea, ci mai curând faptul că orice aplicație poate fi creată în întregime vizual,

fără a scrie nici măcar o linie de cod (nici măcar scripting), reducând totul la un puzzle de tipul "conectați punctele", pentru a folosi o metaforă a producătorilor. Comparați acest lucru cu Macromedia Director 8.5, în care manualul de Lingo (limbajul de programare pe care trebuie să îl cunoașteți pentru a crea ceva cât de cât mai avansat) are aproape 800 de pagini și veți fi convingeți că Quest 3D este o soluție mult mai viabilă pentru orice prezentare multimedia. Singurul avantaj al Director 8.5 este posibilitatea ca Shockwave 3D să devină un standard pe Internet.

În rest, motorul 3D nici nu se compară cu cel din Quest 3D, care are posibilitatea de a folosi simultan multiple camere, poate importa hărți de radiozitate din alte programe, suportă trei tipuri de lumini, ce pot avea unghiuri de emisie și dispersie

DETALII

- Nume: Quest 3D
- Producător: ACT3D
- Distribuitor: N/A
- Publisher: N/A
- Procesor: Pentium III 450MHz
- Memorie: 64Mb
- HDD: 75Mb
- Video: OpenGL 16Mb

VERDICT: 8/10

Cea mai mică distanță între două punkte este...

linia care-ți place!



Încearcă
noile linii de radiocasetofoane

FunLine și T-Line

 **BLAUPUNKT**
Un punkt în plus pentru mașina ta.



1 - Aurel Manea - "Image"



2 - Cosma Luchian - "My computer"



3 - Gică Popescu - "Trandafir"



3 - Gică Popescu - "Rouă"



2 - Cosma Luchian - "Razor"

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline
care găzduiește creațiile tale

Aurel Manea

O imagine cu iluminare globală, realizată într-o lună de muncă, câteva ore de lucru pe zi și randată în V-Ray în doar 5 minute. Cu texturi ceva mai detaliate, ar fi putut fi excelentă. Așa arăa aerul unui "work-in-progress", însă este mai bună decât multe lucrări finalizate pe care le primim. Sugerăm să mai lucrezi la ea și să ne trimiți o versiune îmbunătățită.

Cosma Luchian

Deși am un aparat de bărbierit identic ca model cu cel realizat de tine (asta dacă ai vrut să-l imiți pe cel original) pot garanta că are o formă care seamănă mult mai puțin cu un tub decât ce privesc acum. Calculatorul realizat (în cazul în care din nou ai dorit să îl imiți pe al tău) este probabil bine realizat, deși monitorul arată destul de simplist în realizare. Utilizarea reflexiei este complet nedorită, reușind să îți distragă atenția de la ideea principală stând să te întrebi unde pornește calculatorul și unde se termină.

4 - Ionuț Ispas - "Base"



4 - Ionuț Ispas - "Cargo"



5 - Leonard Cristian - "Heart"



6 - Viper - "Fatty and Tinny"



6 - Viper - "Saturdaynitecow"

Gică Popescu
gipo@pcnet.ro

Di. Gică Popescu ne-a telefonat la redacție, îngrijorat că nu ne-au plăcut imaginile dumnealui și de aceea nu le-am publicat. Vrem să remediem greșeala și să anunțăm, că, dimpotrivă, imaginile pe care ni le-a trimis ne plac foarte mult. Sunt puțini cei care încearcă să se distanțeze de

aspectul artificial, specific imaginilor generate pe computer și să imprime unele trăsături artistice creațiilor 3D. Doar o problemă de programare a făcut ca imaginile să nu apară mai de mult și vi le prezentăm acum cu scuzele de rigoare pentru întârziere. Autorul a realizat un tutorial pentru imaginea cu trandafirul, tutorial pe care îl puteți găsi la adresa www.digimedia.ro

Ispas Ionuț - doar_grasanul@yahoo.com

Două imagini bune, dar care trădează defecte specifice amatorilor. Să nu se supere autorul pe noi, căci în acest domeniu, în afară de o elită de profesioniști, marea masă sunt amatori mai mult sau mai puțin inspirați. Prima imagine este iluminată nepotrivit (și sperăm să nu iasă și mai întunecată decât este la tipar), iar cea de-a doua suferă din cauza unei reflectivități mult prea mari a apei și a cromului de pe mașină.

Viper - fitacxnet.ro

Imaginea a fost realizată în 3DS Max 4.2 cu postprelucrare în Photoshop. Interesantă realizare, însă părerea noastră este că dacă te-ai fi chinuit puțin, ai fi putut să creezi imaginea doar în Photoshop, folosind ingenios mai multe filtre. Pune mai mult accent pe 3D-ul din titlul 3D Studio Max, că altfel degeaba îl mai folosești.

viper - fitacxnet.ro

Imagini excelente, mai ales cele două cu personaje animate. Mărturisesc că cea cu vaca a devenit pentru o vreme wallpaper pe calculatorul meu, nefiind detronată decât la apariția unui nou poster cu Britney's Pears. Prietenii știu de ce. Am aprecia dacă ne-ai trimite măcar o dată numele complet, câteva detalii despre calculatorul pe care lucrezi și procesul de concepere a imaginilor. Mai așteptăm noutăți de la tine.

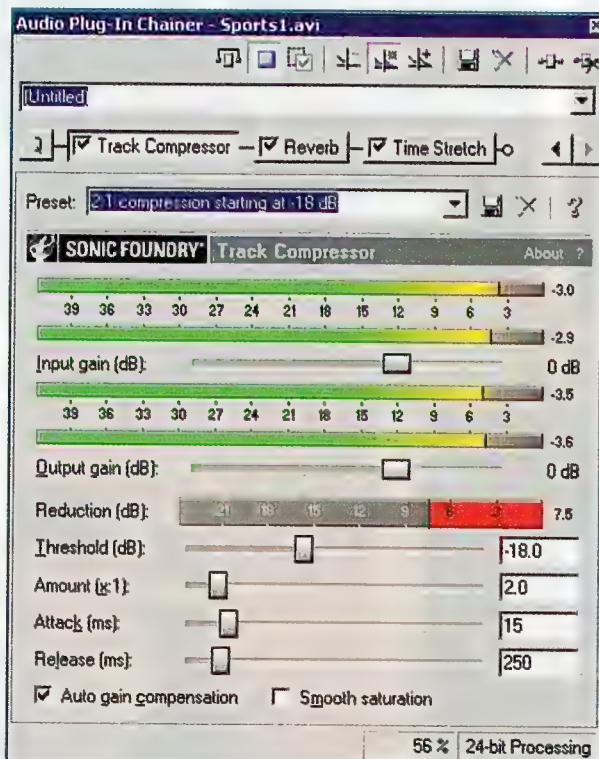
Sound Forge 6.0

Ascultă sunetul vitezei

DETALII

- Nume: Sound Forge
- Versiune: 6.0
- Producător: Sonic Foundry
- Web: www.sonicfoundry.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 128Mb
- HDD: 30Mb (+300Mb swap)
- Video: 4Mb
- Preț: 500\$

VERDICT: 9/10



A TRECUT aproape un an de la Sound Forge 5.0 și nu ne așteptam ca în acest timp Sonic Foundry să stea degeaba. Cu toate acestea apariția versiunii 6.0 ne-a surprins prin multitudinea de opțiuni noi, majoritatea de o utilitate ce nu poate fi negată.

MAI RAPID CA NICIODATĂ

Sound Forge 6.0 este comercializat sub sloganul "Ascultă sunetul vitezei" și capacitățile programului susțin din plin această afirmație puțin cam metaforică. Primele două dintre noile caracteristici sunt cel mai ușor de înțeles: editare audio non-distructivă și randare multitasking în background. Prima, și cea mai importantă, se traduce într-o relație de independență între mostra de sunet pe care se lucrează și produsul final, astfel încât puteți să reveniți la început sau în orice punct al editării, chiar și fără să fi salvat proiectul. Majoritatea operațiunilor se procesează din acest motiv mult mai repede, pe un sistem mediu fiind practic instantanee. Cea de-a doua opțiune este și mai clară, însă dedicată celor care beneficiază de procesoare și unități HDD mai rapide: practic, în timp ce programul

procesează în fundal schimbările pe care le-ați aplicat unui fișier editat anterior, puteți deja să editați un altul, măbind viteza de lucru și eficiența totală.

Suportul pentru fișiere 32biți/64 biți - în virgulă mobilă/192khz poate părea o problemă minoră pentru cei care privesc domeniul editării audio doar ca hobby, însă pentru profesioniști, diferența de calitate a sunetului și "rezoluție" audio este considerabilă. Puteți chiar înregistra fișiere pe 32 biți dacă hardware-ul audio din PC vă permite.

INTERFAȚA CU UTILIZATORUL

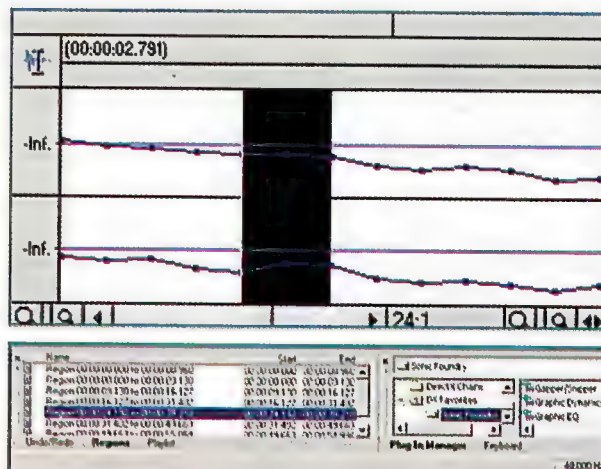
Ferestrele "plutitoare" din interfața programului pot fi acum ancorate în panouri tabulate, prin suprapunerea lor economisindu-se spațiu, în timp ce ele sunt la fel de accesibile ca mai înainte prin intermediul tab-urilor. Componenta barelor de butoane și ordinea acestora în cadrul unei bare pot fi schimbate și ele după dorință. Prin intermediul modului Modeless Audio Plug-in Chainer, utilizatorii pot căuta, selecta, aplica și previzualiza orice efect sau lanț de efecte în oricare fereastră deschisă de editare a datelor, fără a închide Chainer-ul iar cu noul manager de plug-in-uri pot organiza și utiliza mai eficient plug-in-urile DirectX, având până și meniu de Favorites.

Limitele zoom-ului temporal au fost împinse până dincolo de 1:1 până la o scală de 24:1, făcând editarea cu precizie la nivel de sample floare la ureche. La nivelul maxim de zoom se poate vedea în detaliu "anatomia" unei sonore. În plus, Sound Forge 6.0 vă permite să definiți două niveluri de zoom personalizat, astfel încât programul să se poată adapta la dimensiunile monitorului fiecărui utilizator.

INTERCONEXIUNI

Sound Forge 6.0 vă permite să importați și să editați fișiere QuickTime (video și audio), WMA și WMV, ba poate chiar deschide și fișiere în format MPEG 1 și 2, dacă achiziționați suplimentar un plugin de la firma Main Concept (deh, orice bonus se plătește). Pachetul include și o versiune lite a Vegas Video, softul de editare video al celor de la Sonic Foundry, pentru a vă permite o sincronizare a fișierelor audio cu cele video. Sound Forge poate face chiar și editare video la nivel primitiv, în sensul de rescalare și deinterlacing. Suportul pentru fișiere ce depășesc 4 Gb a fost implementat tocmai pentru cei care lucrează cu fișiere audio și video de mari dimensiuni, de exemplu pentru platforma DVD.

Există și un demo, care din păcate este schilodit de o mulțime de limitări: în primul rând nu permite salvarea, apoi extragerea de melodii de pe CD-uri și scrierea de CD-uri cu muzică sunt blocate, și în cele din urmă înregistrarea și redarea fișierelor de sunet sunt limitate la 2 minute. Dar suntem siguri că odată ce au încercat varianta demonstrativă, pasionații de editare audio își vor dori versiunea completă.



PRIMA

**Ferească
sfântu'
să
cazi
la
mijloc!**



**Miercuri, la ora 20:00,
uită-te la cel mai al dracu' show
din România!
Viața-i tristă fără coarne!**



MEDIA ONLINE

Stații radio



Nu toate posturile pe care le găsiți sub eticheta de "radio online" au și transmisii live, indiferent de format. Pentru a face o filtrare cât de cât echitabilă, aveți nevoie de un portal cum este Live Radio. Aici găsiți împărțite pe criteriu geografic toate posturile de radio ce transmit live pe Internet. Pagina de informare, ascunde câteva informații pe care merită să le citiți, cum ar fi cea că Brazilia, Rusia, Polonia și Thailanda sunt printre cele mai nesigure în ceea ce privește continuitatea transmisiei, indiferent de unde se conectează ascultătorii. Asta spune ceva și despre calitatea serviciilor Internet din țările respective, credem noi.

Oricum, în cadrul secțiunii Europa/ România, s-ar putea să găsiți câteva posturi de care nu știți, cum ar fi Radio E-manet (doar pe Internet) din Brașov.

Stații TV



Dacă nu puteți să vedeți întregi filme în regim streaming (și sunt puțini cei care pot), nu deserați. Încă mai există o șansă. Vizitați Movie List și puteți găsi aici numeroase trailere care vă pot lămurii dacă filmul pe care doriți să îl vedeți merită sau nu efortul de a vă duce până la cinematograful (sau de a face rost de el pe DVD sau în format DivX). Unele dintre ele necesită transfer în regim streaming, însă majoritatea pot fi download-uri. Mai toate sunt disponibile la trei dimensiuni/calități: minim, mediu și mare. De aici puteți lua trailerele pentru mult așteptatul "Matrix Reloaded", pentru viitorul film cu James Bond, "Die Another Day" sau pentru parodia după filmele cu spioni Austin Powers 3: Goldfinger.

Xplorer Xtrem

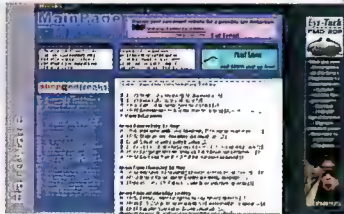
Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Recomandări pe categorii



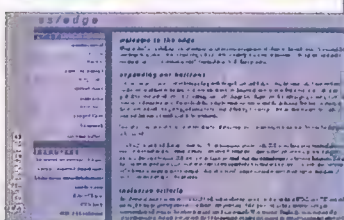
<http://www.onion.com/>

"Ceapa" nu este nici pe departe cea mai bună sursă de știri a Americii. Mai curând cea mai amuzantă, și sperăm că nu sunteți dispuși să credeți că fabulațiile prezentate de ei pe post de știri sunt adevărate. Ar fi grav dacă lucrurile ar sta așa, pentru că The Onion, glorifică banalul potențial ("Violențele din conflictul israeliano-palestinian îi fac unui bărbat poftă de falafel) și satirizează realitatea ("Autostrada suspendată Canada-Mexic a fost în sfârșit terminată").



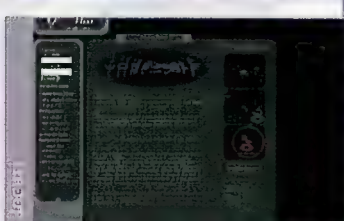
<http://www.cdfreaks.com/>

Autointitulat "cea mai mare comunitate online ce se preocupă de CD-uri și DVD-uri", site-ul CD-Freaks oferă prezentări ale celor mai noi produse din acest segment de piață, explicații extensive pentru concepte mai mult sau mai puțin uzuale din domeniu (RAW, TLA, ATIP, Sub-Channel Data), demonstrații tehnice de schimbare de BIOS sau de transformare a unei unități în alta prin permutarea unor componente și, bineînțeles, multe, multe știri.



<http://www.meyerweb.com/eric/css/edge/>

Cei interesați de programarea HTML și de designul web nu trebuie să treacă această pagină cu vederea. Aici puteți învăța câte ceva despre CSS (cascading style sheets), ultimul răcnet în materie de design web dinamic. Porțiuni de cod utile, bug-uri și evitarea lor, faimosul layout cu trei coloane centrat în pagină, pe care toți vor să îl realizeze și puțini știu cum, toate acestea le puteți găsi în cadrul acestui site, precum și link-uri către alte resurse utile.



<http://www.centerfleet.com/>

Nu foarte cunoscut, site-ul Center Fleet este gazda unor jocuri online foarte interesante, cum este simulatorul spațial Wormhole și Avalanche, un joc de tetris online asemănător cu Netris, doar că mult mai avansat grafic și cu numeroase opțiuni interesante. Majoritatea jocurilor sunt clone ale unor titluri cunoscute (Asteroids, Snake, Arcanoid), dar sunt interesante și mai ales multiplayer. Ce este mai important, nu trebuie să plătiți nimic pentru a vă putea juca fiind necesar doar un scurt proces de înscriere.

De la cititori pentru cititori

www.unusualmuseums.org

Silvian Rădulescu (arkon23@yahoo.com) ne sugerează să navigăm către www.unusualmuseums.org/, un portal care deschide drumul spre o mulțime de muzee și colecții online din întreaga lume, ce au o singură caracteristică comună: sunt neobișnute, ușor ciudate sau de-a dreptul bizare. De la bani de lemn la hârtie igienică, de la cutii de trabucuri la pixuri promoționale, de la opere de artă din banane la costume și obiecte de recuzită de la Hollywood. Toate aceste obiecte se regăsesc în cele peste 75 de site-uri ce fac parte din acest portal unic.



Navigare la întâmplare

www.shadowness.com



Dacă vreți să adunați o colecție de wallpaper-uri cu adevărat spectaculoase, vizitați <http://www.shadowness.com>. Creatorii din spatele site-ului reușesc să combine măiestria în Photoshop cu unele cunoștințe de bază de 3D Studio Max, dând naștere unor imagini care vă vor lăsa cu gura căscată,

complexe, greu de integrat la prima vedere într-o structură coerentă, dar foarte atractive, mult mai apropiate de artă decât randările perfecte pe care le vedeți pe site-urile dedicate graficii 3D. Secțiunea de

tutoriale dezvăluie câteva dintre trucurile simple, dar eficiente folosite pentru realizarea unora dintre imagini. În același gen, puteți încerca site-urile <http://www.deviantart.com>, <http://pixelcatalyst.plastiqueweb.com/main.html> sau <http://www.desktopimp.com/>

BOMBA GOOGLE

Arma secretă a nemulțumiților de pe Internet

CA multe alte așa-zise invenții născute din ideea de a combate rutina (vă mai aduceți aminte de Googlehacking, jocul trăznit de care aminteam în editorialul rubricii Hobby în numărul trecut?) "bomba Google" a fost descoperită mai mult din întâmplare, ca un soi de păcăleală întârziată de 1 Aprilie. Ce este ea? Este un truc de scurtcircuitare a procesului de ierarhizare al paginilor, profitând de o slăbiciune a "mașinării" Google. Un lucru bun este că, din fericire, bomba Google nu prea poate fi utilizată comercial.

Adam Mathes, un utilizator de Internet ca oricare altul, doar că puțin mai perceptiv, a fost cel care a descoperit slăbiciunea renumitului motor de căutare. "Google este unic între motoarele de căutare prin faptul că, pe lângă faptul că îți arată paginile ce conțin exact cuvântul/cuvintele căutate de tine, îți mai arată ocazional și pagini care nu au cuvintele pe care le cauți, dar sunt menționate ca link în legătură cu respectivele cuvinte", a sesizat Mathes. În final, concluzia lui a fost că "datorită puterii de percepție a Internetului ca mediu, ceea ce spui despre o pagină devine mai important decât conținutul paginii respective".

"Construcția" unei bombe Google este foarte simplă. Să zicem că vrei să legai site-ul Star Wars de expresia "telenovelă SF" (ipotetic, firește). Tot ce trebuie să faci este să inserați într-una din paginile de pe site-ul vostru următoarea secvență de cod "Vizionați aceasta telenovela SF pe riscul

vostru" și să vă înscrieți site-ul în baza de date a Google. Firește, nu este de ajuns ca o singură persoană să facă acest lucru. Însă dacă veți convinge câteva zeci sau sute de persoane să facă același lucru (și să își actualizeze des site-ul, pentru că Google acordă mai multă importanță site-urilor actualizate mai des), atunci efectul va deveni vizibil: ori de câte ori cineva va căuta sintagma "telenovelă SF", prima pagină care va fi găsită, va fi pagina Star Wars: Attack of the Clones.

Mai vechiul inamic al Google (a se vedea numărul trecut al revistei), Biserica Scientologică, a creat chiar o megabombă Google: a cumpărat numeroase domenii, a creat link-uri de la unele la altele, și de la ele către Biserica Scientologică. Google este neputincios în fața unei astfel de manevre.

Problema este că dincolo de utilizarea în scopuri ironice, bomba Google are și potențial comercial. Pentru o firmă este mai ieftin teoretic să plătească 5\$ la 1000 de site-uri care să ascundă bombe Google, decât să plătească pentru programul publicitar Adwords promovat de Google. Cum ar fi ca o firmă oarecare să ascundă în numeroase pagini un cod gen "Cel mai bun salam pe care l-am mâncat vreodata"? Rezultatul ar fi că cei care caută "salam" vor ajunge cu certitudine pe pagina "Salam de Sibiu". Visul de obiectivitate al Google s-ar duce pe apa Sâmbetei.

Premisele există: un american pe nume Tony Pierce a vândut o bombă Google pe e-Bay pentru suma de

15,50\$. Link-ul către site-ul câștigătorului licitației a fost legat de cuvintele "sexiest man alive" timp de o lună, pe prima pagină a site-ului lui Tony Pierce.

Un scop mai laudabil ar fi cel justițiar, prin pedepsirea unor persoane sau instituții. Un exemplu posibil ar fi "Ne-am săturat de astfel de tarife exorbitante pentru telefonie fixă".

Este etic, nu este etic? Vor apărea în viitor "teroriști" înarmați cu bombe Google și echipe speciale de "dezamorsare"? Rămâne de văzut. Așteptăm părerile voastre pe adresa redacției și pe forumul nostru.



Google™

Web

Images

Groups

Directory

Atentie - pericol de explozie intirziata

Google Search

I'm Feeling Lucky

• Advanced Search
• Preferences
• Language Tools

Try our [do-it-yourself advertising program](#) - AdWords.

[Advertise with Us](#) - [Search Solutions](#) - [Google Toolbar](#) - [News and Resources](#) - [Jobs, Press, Cool Stuff...](#)

©2002 Google - Searching 2,073,418,204 web pages

Rai media
Media & Publicitate

- dosare presă
- analize comparative
- buletine informative
- licitații
- obiecte promoționale personalizate

Sos. Iancului, nr.8, bl.114A, ap.29, Bucuresti
Tel. 250.53.72; tel/fax: 653.63.69
E-mail: raimedia@isp.acorp.ro

jocuri

ghidează-te după singurele prezentări care contează


feature

 BLOWOUT	68
 BLITZKRIEG	71

prima impresie

 DUKE NUKEM Manhattan Project	74
 GRAND PRIX 4	75
 GROM	76
 REALM WARS	77
 SPECNAZ Project Wolf	78
 INDIANA JONES Emperor's Tomb	79
 DARK ANGEL Supercav	80
 ICEWIND DALE 2	81
 JAZZ AND FAUST	82
 SUDDENSTRIKE 2	83
 UNREAL TOURNAMENT 2003	84
 NFS: HOT PURSUIT 2	85

prezentări

 SOLDIER OF FORTUNE	86
 SIMON THE SORCERER 3D	87
 MIGHT & MAGIC IX	88
 COUNTERSTRIKE 1.4	90
 DIE HARD: NAKATOMI PLAZA	92
 TONY HAWK: PRO SKATER 3	90
 THE SIMS: VACATION	94
 WARRIOR KINGS	95

FILMELE ȘI JOCURILE VIDEO

Să stăm drepti și să cugetăm strâmb: deși istoria legăturilor dintre filme și jocurile video este lungă și alambicată, ultimele tendințe nu sunt foarte favorabile acestui tip de interacțiuni transmediatice. În momentul când aud de un film bazat pe un joc sau de un joc bazat pe un film, majoritatea gamerilor și cinefililor sunt cuprinși de premoniții sumbre, nu foarte favorabile pentru proiectul în cauză. Lucrurile nu au stat întotdeauna așa.

Filme ca Star Wars și Tron au dat naștere unor jocuri foarte populare la vremea lor. În prezent însă, jocurile din seria Star Wars sunt purtate înainte doar de renumele seriei. Excepție face doar Jedi Knight II: Jedi Outcast, care poate fi așezat cu mândrie pe același raft cu X-Wing vs Tie Fighter. Nu doar jocurile, ci și ultimele două episoade din serie au un gust fad, de gumă mestecată prea mult, singurul lucru care le mai scoate din banal fiind efectele speciale. În aceeași situație este și Indiana Jones. Jocurile de aventură bazate pe film au fost excelente, create în perioada de aur a Lucas Arts, dar subiectul și-a cam pierdut farmecul când a început să fie folosit și în genul de acțiune, odată cu Indiana Jones and The Infernal Machine. Pe partea eșecurilor cinematografice, nu trebuie decât să amintim de Tomb Rider și Resident Evil, două concepții comercialiste model ghiveci cu prestații actricești scemute, schiloade de intrigă, ce se sprijină pe succesul jocurilor ca pe o cârjă binevenită. Singurul film care a reușit performanța de a se ridica la nivelul jocului pe baza căruia a fost creat, a fost în opinia noastră primul Mortal Kombat.

În numărul acesta de revistă, inculpat este Die Hard Nakatomi Plaza, un joc care nu reușește să se ridice la nivelul filmului, chiar dacă nu este chiar un eșec total. Problema este că el va fi inevitabil privit cu ușor dispreț atât de fanii filmului cât și de pasionații de FPS-uri din cauza neajunsurilor pe care le are.

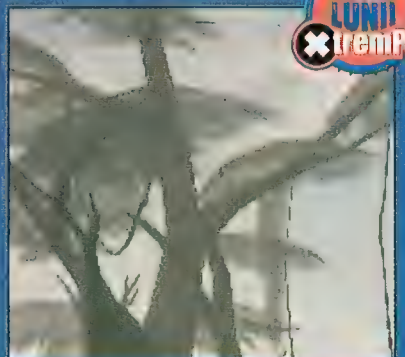
Luna viitoare vom face o analiză extensivă a întregii istorii comune a filmelor și jocurilor și vom încerca să tragem o concluzie asupra motivelor pentru care cele două arte au luat-o la vale pe panta comercialului în ultima vreme, lăsând în urmă hibrizi sinistrați ce bântuie coșmarele fanilor nevinovați. Așa că fiți cu ochii pe noi...

CounterStrike 1.4



Deși va mai dura ceva timp până această versiune va fi acceptată de marea public și la nivel de competiție, ea este cea mai bună de până acum, în ciuda câtorva mici neajunsuri.

Misterul Realității 3D



Vă recomandăm luna aceasta, în cazul în care nu sunteți fan CounterStrike sau al Morrowind-ului tocmai apărut, să luați o pauză privind jocurile. A venit vara, este cald afară, practicarea unui sport real va avea rezultate reconfortante.

DOAR TU POTI PREVENI ASTA



**JOACĂ SINGURUL JOC OFICIAL AL
FIFA WORLD CUP 2002. CU TOATE ECHIPELE,
JUCĂTORII, ȘI PE TOATE STADIOANELE. VEI
CÂȘTIGA PENTRU ECHIPA FAVORITĂ. ALTFEL...**



26.5 USD

Prețul nu include TVA

Joc parțial localizat în limba română



It's in the game

Joc distribuit în România de Best Distribution SRL:
tel/fax: 01-345.55.05/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro

BlowOut

Format: PC • Producător: Diezel Studios • Publisher: N/A • Distribuitor: N/A • Apariție: iarna 2002

ÎN GENERAL, ^{iepurele sare de}

unde nici nu te aștepti. În cazul BlowOut, iepurele sare din Franța, unde producătorul Diezel Studios vrea să dea lovitura cu acest shooter third person construit pe rețeta lui Abuse, un titlu vechi, dar bun, apărut acum șase ani. Povestea science-fiction nu avea foarte multă substanță, ideea de bază fiind că jucătorul trebuia să înfrunte valuri după valuri de monștri, fiind ținut tot timpul în tensiune de acțiunea dinamică.

Rețeta este simplă și a fost aplicată cu succes și în cazul Serious Sam. Povestea din BlowOut este ceva mai science-fiction decât cea din Abuse, dar la fel de lipsită de substanță. Avantajul său clar față de titlul din '96 este grafica în întregime 3D, ce a permis implicit și îmbunătățirea schemei de control din Abuse cu libertatea de a ținti la 360 de grade. Dincolo de acest aspect, BlowOut arată pur și simplu excelent, sentiment întărit de o gamă distinctă de culori sumbre, metalice ce trimite către un Quake II văzut prin ochelari turcoaz. Alte avantaje pe care le mai scot în evidență producătorii sunt coloana sonoră bogată în tonalități de rock industrial, posibilitatea de a distruge aproape orice întâlniți și editorul de niveluri foarte simplu de utilizat.

Dezgolit de toate acestea, din BlowOut nu mai rămâne decât conceptul de "mindless blasting", care nu este o premisă deloc rea pentru un joc, atunci când este conceput cum trebuie.

Un lucru important în acest gen de jocuri este arsenalul pe care jucătorul îl are la dispoziție, iar BlowOut nu vă va dezamăgi în această privință. De la un devastator fierăstrău circular industrial la aruncătorul de flăcări și de la shotgun la mitralieră, tot spectrul de arme relativ comune este acoperit. Trebuie să menționăm însă că datorită contextului SF, gama de arme cuprinde și o serie de dispozitive mai futuriste de ucis: 7.68mm General Electric Minigun, Plasma Rifle și 8" NailGun.

Concluzia este una și bună: BlowOut este un joc ce se încadrează într-o tendință tot mai pronunțată în ultima vreme - titluri surprinzătoare prin abordare și calitate, de la producători independenți din Europa. În timp ce studiourile mari nu mai depun eforturi pe partea de originalitate și creativitate, scoțând pe bandă titluri bazate pe tipare folosite și răsfolosite, firme ca Diezel Studios aduc un suflu nou pe piață, reușind să iasă mai mult sau mai puțin din rutină.

Dezgolit de toate acestea, din BlowOut nu mai rămâne decât conceptul de "mindless blasting", care nu este o premisă deloc rea pentru un joc, atunci când este conceput cum trebuie.



Gustaaf Frankel,
Diezel Studios,
director de proiect pentru BlowOut



Dincolo de... BlowOut

Am reușit să fim primii care am obținut un interviu de la echipa producătoare, interviu completat cu câteva capturi de ecran în exclusivitate.

XPC: Ce ne puteți spune despre KaosKontrol?

Gustaaf Frankel: Firma KaosKontrol a fost inițiată acum aproape trei ani și DiezelPower este ramura specializată pe dezvoltarea de jocuri a companiei. Avem studiouri de producție în Franța, Japonia și până la sfârșitul acestui an vom deschide unul și în Statele Unite. Oamenii din compania noastră sunt în marea lor majoritate europeni și japonezi, de ambele sexe. Ne considerăm ceva mai deosebiți, pentru că avem o sursă sigură de venituri independentă de vânzarea jocurilor, ceea ce ne permite să ne creăm propriul stil de gaming. Putem folosi orice stil grafic și orice stil de sunet ne place fără ca mai întâi să trebuiască să obținem aprobarea unor publisheri care să investească în jocul nostru. Stilul nostru muzical va ieși oricum în evidență - gândiți-vă la formații gen Korn, Slipknot, Rob Zombie, Pod, Godsmack, Marilyn Manson. Iar în privința stilului grafic, punem accentul pe realism, acțiune frenetică și efecte speciale.

XPC: Capturile de ecran din BlowOut arată uluitor. Care sunt caracteristicile Diezel Engine și la ce cerințe de sistem va trebui să ne așteptăm?

G.F.: DiezelEngine este unul dintre puținele motoare grafice complete: am lucrat în egală măsură la părțile de indoor și outdoor și viteza de randare a personajelor depășește orice s-a realizat până acum. Modelele din Blow Out vor avea între 1500-5000 de poligoane. Asta înseamnă destul de mult pentru un joc de tipul luj, mai ales având în vedere câți inamici vor fi vizibili simultan pe ecran. Este de ajuns să vă uitați la capturile de ecran și veți sesiza detalii gen 'nas, degete la personajul principal, amănunte apăsătoare nesemnificative, dar care

contează enorm pentru impresia generală. De asemenea, ne-am străduit să includem o mulțime de animații personalizate pentru erou, astfel încât el să se comporte ca în viața reală. De exemplu, în momentul în care va primi un apel radio de pe nava-mamă, el își va apăsa casca mai aproape de ureche. Îl veți vedea apăsând și butoanele de la lifțuri.

Faptul că am depus eforturi pentru a crea un motor grafic pe cât de rapid posibil înseamnă că cerințele de sistem vor fi rezonabile. Nu suntem de acord cu producătorii care iau în calcul cel mai rapid PC existent pe piață și programează jocul pentru el. Am folosit în mod deliberat un PC cu specificații de la mijlocul gamei pentru a ne obliga să optimizăm codul din ce în ce mai mult. Există o mulțime de jocuri cu cod de proastă calitate - cu timpi de încărcare iritanți sau scăderi de performanță chiar și când sunt puține personaje pe ecran. Nu veți vedea așa ceva în BlowOut și nu vă veți lovi nici de timpi îndelungați de încărcare. BlowOut va rula foarte bine pe orice PC cu un procesor Pentium II 400 MHz și cu un accelerator 3D cu 32Mb. Pe computere mai rapide, gen Pentium III sau Pentium 4, veți beneficia de iluminare și efecte speciale mai complexe care vor îmbunătăți considerabil "impactul grafic", aducând jocul la nivelul unui titlu de pe Xbox sau PS2.

XPC: Ne puteți spune mai multe despre conceptul de "360-degrees freedom"?

G.F.: Dacă ați jucat Abuse, atunci știți că folosește o metodă specială de țintire cu arma: jucătorul trage direct în punctul în care este plasat cursorul mouse-ului. Cu toate că BlowOut este 3D, veți putea ținti cu armele în același mod. Asta înseamnă că puteți ținti oriunde foarte, foarte rapid. Puteți trage în față și apoi direct în spate în mai puțin de o zecime de secundă. Practic la fel de repede pe cât vă puteți mișca mouse-ul sau joystick-ul. În plus, dacă preferați un control tip consolă, puteți folosi un joypad cu două joystick-uri analogice.

XPC: Tavanele, pereții și podelele din BlowOut

se presupun a fi destructibile. Este vorba de o explozie scriptată, de o distrugere aproape liberă ca în motorul GeoMod din Red Faction sau de o devastare nelimitată ca în viitorul Silent Storm de la Nival?

G.F.: Veți putea distruge mediul înconjurător aproape în întregime. Exploziile vor deschide zone de joc cu totul noi, nu doar camere obișnuite. Uneori va trebui să dărâmați un zid, altfel nu veți putea termina nivelul. Având o mulțime de zone ce pot fi distruse la dispoziție, puteți găsi noi moduri de a termina nivelurile, scurtături sau zone pline de inamici. Fiecare misiune are o duzină de moduri în care poate fi terminată, ceea ce conferă o mare rejucabilitate.

XPC: Cităm din informațiile de pe site "Veți conduce un pluton din armata a cincea Marine Commandos pentru a curăța o epavă spațială de 65.000 de tone de cele mai temute creaturi extraterestre din galaxie". Asta înseamnă că BlowOut va fi un joc de echipă? Unde va avea loc de fapt acțiunea?

G.F.: Acțiunea din BlowOut are loc pe o stație spațială uriașă, de mult abandonată, o adevărată epavă cosmică. Jucătorul face parte dintr-o echipă de comando formată din șase soldați care sunt introduși direct în acțiune. Nava-mamă va rămâne orbitând în jurul stației spațiale în timp ce are loc bătălia. Deși practic jucătorul controlează un singur soldat, puteți să îl schimbați cu altul de pe nava-mamă în momentul în care terminați o misiune. Aceasta va fi o decizie tactică pe care va trebui să o faceți în funcție de starea în care se află soldatul pe care îl comandați la momentul respectiv. Desigur că nava-mamă nu are decât cei șase oameni la bord, astfel că în momentul în care toți au murit nu veți mai avea posibilitatea să realizați obiectivele misiunii și vă veți lovi de mesajul "Game Over".

XPC: Cităm din nou: "În următoarele cinci minute, va trebui să spulberați 150 dintre cele mai letale creaturi extraterestre pe care le-ați

întâlnit vreodată. Sau să muriți". Asta înseamnă că va trebui să omorăm 30 de inamici pe minut? (glumim, desigur) Câte creaturi distincte vom întâlni în joc? Veți adopta strategia "val-după-val-după-val" din Serious Sam?

G.F.: BlowOut va azvârli către voi mai mulți inamici decât Doom-ul original; cei mai mulți acționează în grup, astfel că veți fi atacați și din stânga și din dreapta, și de sus și de jos de o mulțime dintre ei. Aici veți descoperi utilitatea libertății de țintire la 360 de grade. Blow Out este acțiune pură încă de la început. În primele minute veți întâlni peste 30 de inamici simultan. Din fericire vă veți putea îmbunătăți arsenalul cu arme din ce în ce mai devastatoare, cum ar fi drujba, care îi va transforma în fărâmițe fără probleme. În ceea ce privește schemele de atac ale inamicilor, cel mai apropiat echivalent la care ne putem gândi este Starship Troopers sau Abuse. Uneori o duzină sau chiar două de inamici vor năvăli direct prin zid către voi, o priveriște înspăimântătoare, dacă ne dați voie să ne lăudăm.

XPC: Care este povestea din Blow Out? Este strâns legată de joc sau este doar un decor epic?

G.F.: Lucrurile sunt foarte simple. Ești un luptător commando trimis să cureți o epavă de monștri extraterestri. Nimeni nu știe ce s-a întâmplat, iar jucătorul află încet-încet detaliile intrigii pe măsură ce progresează în joc. Veți întâlni și NPC-uri care vă vor da mai multe informații ce vă vor ajuta în misiunile pe care le întreprindeți, dar în esență BlowOut este un joc de acțiune pură, la fel cum a fost și Doom. Nu aveți nevoie să treceti în revistă povestea pentru a înțelege jocul și să începeți să jucați.

XPC: Nu ați pomenit nimic de multiplayer: intenționați să includeți și moduri de joc în mai mulți jucători? Ce moduri de joc vor fi disponibile?

G.F.: În modul Single Player puteți juca în mission mode, time mode sau custom play mode, pe cinci niveluri de dificultate. Deși nu am implementat încă modul multiplayer, avem un mod multiplayer cooperativ funcțional, pe care îl vom include în jocul final: veți putea lupta umăr la umăr cu un prieten împotriva

hoardelor de monștri. Vom lansa mai multe informații despre modul multiplayer și noi capturi de ecran în viitorul apropiat.

XPC: Ați menționat semnarea unor contracte cu o serie de grupuri de muzică (Nine Inch Nails, Ministry of Sound, Prodigy). La ce coloană sonoră ne putem aștepta în Blow Out? Vor fi incluse versiuni remixate ale unor melodii deja lansate sau unele cu totul noi?

G.F.: Muzica din BlowOut va fi cu totul nouă, însă va fi lansată după apariția jocului și ca track-uri pe albumele respectivelor formații. Nu putem da încă nume, dar putem spune că mulțumită contactelor pe care le avem în industria muzicală, melodia principală care va da tonul în Blow Out va fi cântată de o formație foarte renumită... Track-urile de muzică ambientală vor fi create de un alt muzician cunoscut. Sperăm să putem anunța formațiile și titlurile luna următoare. Oricum, credem că stilul industrial/rock se potrivește perfect cu acțiunea "fast and furious" din BlowOut.

XPC: Ce ne puteți spune despre editor? Cât este de "user friendly"? Care sunt cele mai interesante opțiuni?

G.F.: BlowOut are cel mai ușor de folosit editor pe care vi-l puteți imagina. Garantat. Oricine își va putea crea propriile niveluri: puteți plasa obiecte, arme, inamici, sunete și elemente de iluminare cu doar câteva click-uri. Și, din moment ce toată iluminarea este dinamică, nici nu va trebui să compilați nivelul mai întâi. Puteți plasa luminile acolo unde doriți să apară și să vedeți rezultatele imediat. Și din moment ce editorul este complet integrat, puteți începe să jucați un nivel, să îl modificați și apoi să continuați să jucați!

Dar asta nu este tot. Întreg conținutul jocului (efecte sonore, modele, texturi, etc.) poate fi modificat foarte ușor. Blow Out folosește standardul pak (o arhivă compatibilă zip) pentru a păstra toate elementele la un loc. Modelele sunt în format Quake3, astfel încât oricine știe cum să facă modele pentru Quake 3 va putea construi la fel de bine personaje pentru BlowOut.

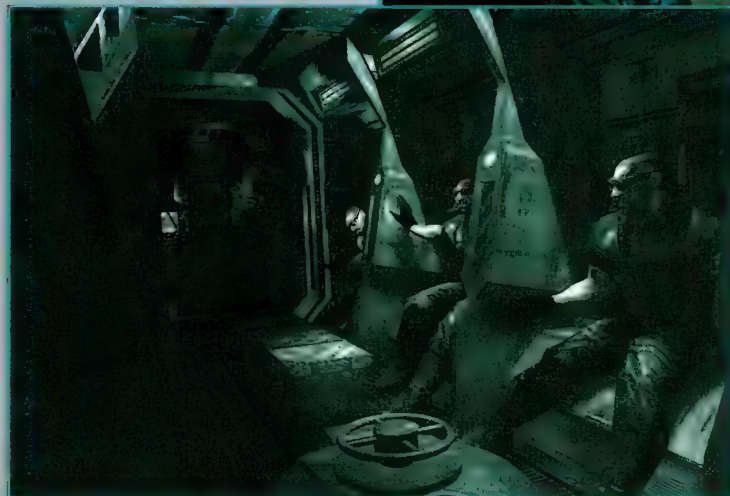
XPC: Când va fi terminat demo-ul și la ce ne putem aștepta de la el?

G.F.: Demo-ul este aproape gata. Nu trebuie decât să ne hotărâm la cel mai bun contract. O mulțime de publisheri ne-au contactat pentru a publica BlowOut și după ce vom alege cea mai potrivită ofertă vom lansa și demo-ul. Ne-am străduit să introducem cea mai mare parte din caracteristicile jocului final în demo: veți putea încerca o mulțime de arme și veți putea spulbera sute de monștri pentru a vă face cu adevărat o idee despre joc.

XPC: Dați-ne câteva informații despre alte titluri la care lucrați. Vă concentrați în mod special pe Block War? De ce nu va fi lansat și pe PC?

G.F.: Ei bine, în primul rând trebuie să înțelegeți că pentru un producător de jocuri este cel mai plăcut să lucreze la titluri pentru consolă. Acestea au o mulțime de avantaje printre care și faptul că nu trebuie să testeze jocul pe o duzină de configurații diferite pentru a vedea dacă funcționează. Dar suntem hotărâți să lansăm versiuni de PC pentru toate jocurile noastre dacă este posibil.

Lucrăm în paralel la trei alte titluri majore: Trouble (nume provizoriu) este un hibrid RTS/FPS cu tematică SF, un amestec între un shooter alert și un joc de strategie. BlockWar este un joc de strategie ce se desfășoară într-un oraș 3D, cu o grafică incredibilă, mai aproape de realitate decât vă puteți imagina. În cele din urmă, mai lucrăm la un alt joc de strategie, bazat pe una dintre cele mai faimoase linii de jucării japoneze. Nu vă putem oferi mai multe informații până nu vom avea un demo aproape finisat pentru unul dintre ele. Stați cu ochii pe site-ul nostru pentru vești privind aceste jocuri.



Blitzkrieg

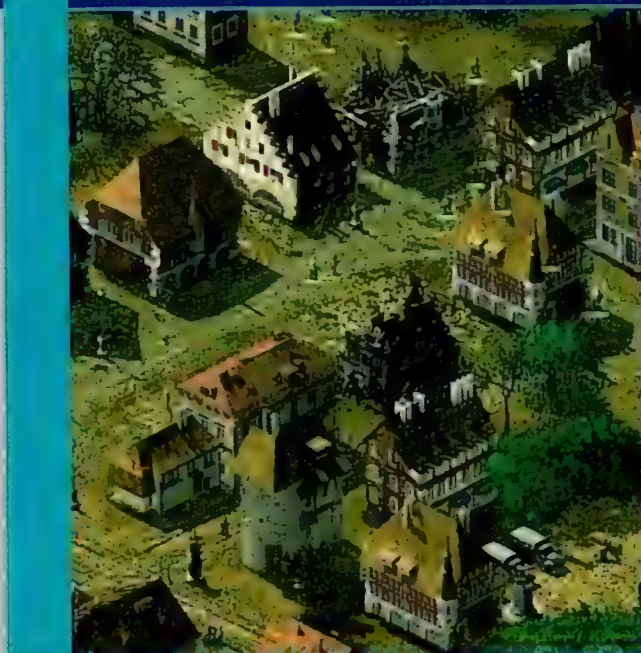
Format: PC • Producător: Nival • Publisher: Fishtank Interactive • Distribuitor: N/A • Apariție: vara 2002

DUPĂ incursiunile făcute în universul heroic-fantasy, firma rusă Nival Interactive (Evil Islands, Etherlords, Rage of Mages I și II) a decis să abordeze în următoarele sale jocuri o altă temă: aceea a celui de-al doilea război mondial.

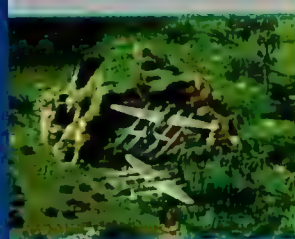
Primul dintre ele se intitulează Blitzkrieg și este un RTS ce îți va permite să conduci una din cele trei facțiuni implicate în cel de-al doilea război mondial (Germania, Antanta și URSS). Nimic nou, veți spune! Însă firma producătoare promite o abordare ușor diferită față de ce oferă piața de RTS-uri la ora actuală, în care trupele de sub comandă vor aduna experiență, ceea ce le va permite să lupte mai bine.

Tu, neînfricatul lider, vei promova în grad (în funcție de rezultatele obținute în luptă), ceea ce-ți va aduce accesul la noi tehnologii. Cei de la Nival promit că vor reproduce evenimentele istorice cât mai precise, bătăliile purtându-te de-a lungul întregului teatru de operațiuni din Europa și Africa de Nord (ocuparea Poloniei, apărarea Stalingradului, invazia din Normandia), la aceasta adăugându-se și condițiile meteo-climatice specifice regiunilor mai sus-menționate. De asemenea, vor exista trupe specializate: lunetiști, geniști (vor construi poduri și tranșee, vor mina terenul), mitraliori, tanchiști, artileriști, rușii amenițându-ne cu cel puțin 200 de tipuri de vehicule și echipament, la aceasta adăugându-se cele 10 feluri de infanterie. La toate acestea se adaugă introducerea unor filme realizate în timpul celui de-al doilea război mondial, asemănătoare cu cele pe care le vedeți în seria „Battlefields” de pe Discovery. Pe partea de Multiplayer, jocul va putea fi abordat în mai multe feluri, compania rusă dând publicității doar câteva din acestea: capture all flags, elimină toți oponentii, distruge bazele adverse, dar și bătălii date

contra-
cronometru.



„Febra” celui de-al doilea război mondial se datorează în mare parte celei de-a 50-a aniversări, care a resuscitat foarte mult interesul publicului.



Dincolo de... Blitzkrieg

► 1. Blitzkrieg pare foarte asemănător cu Sudden Strike. Care sunt diferențele dintre cele două jocuri?

Sunt similare ca gen (RTS) și temă (cel de-al doilea război mondial), dar Blitzkrieg este diferit în ceea ce privește multe aspecte majore. Primul este acuratețea istorică. Ne străduim foarte mult ca jocul să arate și să se comporte cât mai autentic posibil și să dea o impresie cât mai mare de realism. Acest lucru include și linia narativă, fiecare campanie fiind bazată pe bătălii reale. Include totodată grafică 3D pentru peisaje și unități. Un Panther arată ca un Panther, se mișcă precum un Panther și trage ca un Panther. Asta presupune calcularea grosimii blindajului (pentru 6 puncte de penetrare diferite) și apoi calcularea a ce poate străpunge respectivul blindaj și unde. La acestea se adaugă detalii ca linii de aprovizionare bazate pe realitate, peste 40 de tipuri de infanterie și artilerie, sunete, peisaje și multe altele.

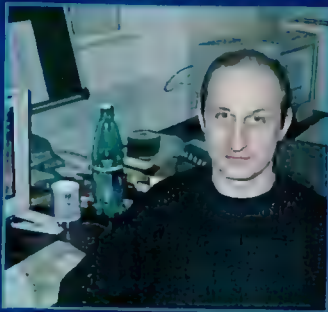
A doua diferență majoră este libertatea. Campaniile și capitolele sunt bazate pe confruntări istorice, dar ai opțiunea de a genera misiuni în interiorul acestei structuri unde să alegi obiectivele (atac, apărare, escortă etc) și nivelul de dificultate. Aceasta permite o posibilitate nelimitată de joc, fără a menționa editoarele incluse ce vor permite oricărui jucător să modifice complet jocul, prin adăugarea de noi hărți, misiuni, capitole și campanii, precum și prin modificarea sau adăugarea de noi unități și caracteristici pentru acestea.

2. Se pare că o adevărată febră a celui de-al doilea război mondial influențează producătorii de jocuri în ultima vreme; o mulțime de jocuri cu această temă au apărut deja pe piață sau sunt programate să apară anul acesta. De ce credeți că se întâmplă acest lucru și de ce considerați că al doilea război mondial este un subiect interesant pentru un joc de strategie?

„Febră” celui de-al doilea război mondial se datorează în mare parte celei de-a 50-a aniversări, care a resuscitat foarte mult interesul publicului. Cât despre cea de-a doua parte a întrebării, răspunsul este simplu, războiul înseamnă strategie. Iar cel de-al doilea război mondial e apoteoza războiului modern, având loc în aproape fiecare colț al globului. Permite oportunități aproape nelimitate de a folosi tactici și strategii diferite. Marea diferență între Blitzkrieg și multe alte jocuri, cu aceeași temă, este aceea că noi nu folosim războiul ca pe un simplu cadru sau poveste. Îl recreăm cât mai complet posibil, păstrând în același timp aspectele unui RTS dinamic care să respecte standardele actuale ale jucătorilor.

3. Cât de realist va fi jocul? În Sudden Strike am văzut lucruri destul de ciudate: un ofițer care distruge un tanc cu pistolul din

Dimitri Devishev,
Nival Interactive,
director de proiect pentru Blitzkrieg



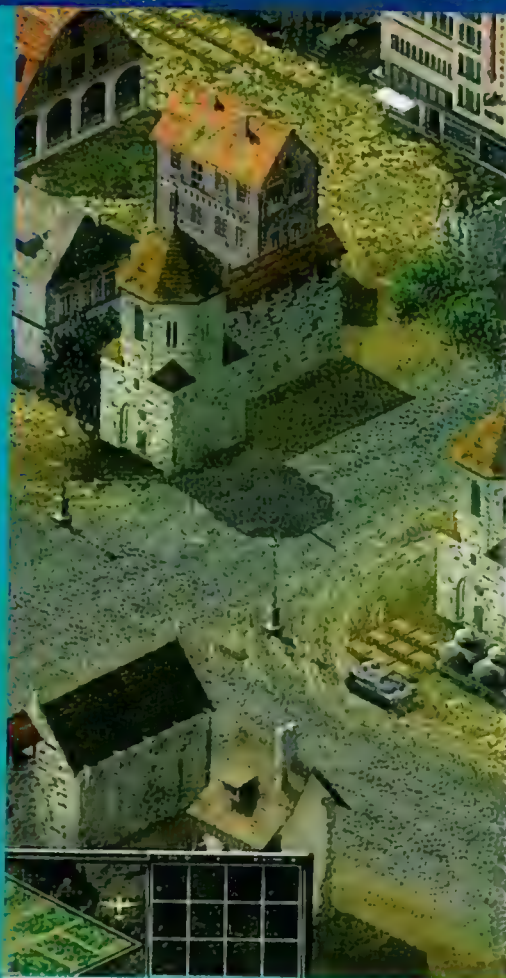
dotare, un tun antitanc de 37mm distrugând un B1Char francez, de la o distanță uriașă... Ați luat în considerare efectele particulare ale diverselor tipuri de arme și muniție, condițiile meteo, etc?

Caracteristicile și însușirile fiecărei unități au fost luate în considerare, bazându-se pe adevărul istoric. Aceasta include grosimea blindajului (frontal, lateral sau spate), efectele obuzelor și a gloanțelor, viteza etc. Ca urmare un ofițer sau chiar un mitralior nu va putea distruge un tanc, existând chiar piese de artilerie care nu au nici un efect asupra unor anumite tancuri grele (Tiger, JS3 etc), exact cum a fost și în realitate.

4. Cum se va face aprovizionarea pe câmpul de luptă? Vor exista camioane de aprovizionare ca în Sudden Strike? Vor exista întăriri? Sau poți antrena noi trupe?

Fiecare tabără va dispune de un depozit, iar în unele cazuri aprovizionarea va fi făcută pe calea aerului, muniția și materialele fiind parașutate. Camioane de aprovizionare vor staționa în jurul depozitului, putând fi programate să livreze unei anumite unități sau zone. Doi soldați din camion vor livra orice provizii necesare tuturor unităților din jur, dacă specifici o zonă, aici fiind incluse muniția pentru armele primare și secundare, materialele utilizate de genști pentru construirea podurilor și plantarea minelor etc. Efectul este crearea unei linii realiste de aprovizionare ce poate fi întreruptă pentru a slăbi inamicul. Distrugerea depozitelor și a camioanelor de aprovizionare va avea un efect dramatic asupra capacității de luptă, ca și asupra moralului, oferind ambelor tabere opțiuni tactice noi și realiste. Întăririle sunt limitate de un anumit număr, specific pentru fiecare misiune. Asta înseamnă că îți poți înlocui pierderile în timpul bătăliei - de exemplu, să completezi un efectiv cu un nou mitralior în locul unui ucis dar nu poți crea mai multe unități decât ai avut la început. Nu vei avea posibilitatea de a antrena trupe și nu există un management al resurselor.

5. În ce mod vor afecta moralul și experiența comportamentul trupelor în luptă? Vor fugi



dacă moralul va fi prea scăzut? Cum se vor comporta unitățile experimentate în fața unui atac concentrat asupra lor? De ce bonusuri beneficiază veteranii?

Moralul ridicat și nivelul de experiență vor face unitățile mai eficiente în luptă. Experiența se câștigă evident prin luptă, moralul este un factor secundar - toate trupele se demoralizează cu timpul, cele experimentate mai încet. Pierderea moralului afectează combativitatea trupelor și „help radius-ul”. Acesta este o zonă în jurul soldatului în care e dispus să se alăture camarazilor săi în luptă. Cu cât moralul este mai ridicat, cu atât mai mare e zona, când moralul scade zona se contractă.

6. Cum vor fi afectate trupele de către propagandă? Vor exista dezertări? Va exista propagandă sovietică (am văzut menționată propagandă aliată și germană)?

În momentul de față studiem ideea de a folosi proiectile cu manifeste sau chiar camioane prevăzute cu megafoane pentru a crește moralul trupelor prin intermediul propagandei sau pentru a-l scădea pe cel al inamicului. În ceea ce privește dezertarea

trupelor, studiem încă o mulțime de opțiuni, dar o privim ca pe o posibilitate pentru o formă alternativă de victorie.

7. Vor exista trupe disciplinare sau politice?

Nu, jocul nu avea nici un aspect politic - doar luptă. Toate trupele vor fi implicate în luptă într-un fel sau altul.

8. Cum poți fi promovat? În cazul unei promovări vei avea acces la noi modele de arme, vei putea vedea noi prototipuri (Tiger Maus, Josef Stalin 3 etc.)?

Promovările vin odată cu experiența (și cu succesul, evident). Cu cât generezi mai multe misiuni aleatoare în cadrul unui capitol, cu atât poți câștiga mai multă experiență. Pe măsură ce ești promovat și se va încredința armament rar sau îmbunătățit, precum tancul german Maus, cel rusesc JS-3 sau chiar T-28-ul american, ceea ce va face misiunile mai interesante.

9. Cât de mare va fi gradul de fidelitate istorică a jocului? Vom vedea trupe poloneze, maghiare, italiene, române sau finlandeze?

Există câteva naționalități și unități în joc, dar nu le vom include pe toate. Vei putea vedea trupe poloneze, finlandeze și chiar australiene. Ne concentrăm mai mult pe ruși, pe aliați (S.U.A, Franța și Anglia), pe germani și pe italieni. Editoarele vă vor permite să creați propriile unități și trupe, și cred că nu va trebui să așteptăm prea mult momentul în care fanii vor începe să-și adauge modificările personale.

10. Ce trupe pot construi poduri și săpa tranșee și în ce mod?

Geniștii vor avea multe opțiuni, incluzând construcția podurilor, săparea tranșeeilor, minarea și deminarea terenurilor, precum și repararea vehiculelor.

11. Am văzut că intenționați să implementați pe scară largă războiul aerian. Vor exista dueluri între avioane?

Războiul aerian a fost implementat și funcționează prin specificarea unei ținte, care la rândul ei va solicita tipul potrivit de avion; un interceptor va doborî alte avioane, un aparat pentru atac la sol va distruge tancuri și artilerie etc. Un alt element pozitiv al aviației va fi faptul că poți apela la ea ori de câte ori dorești (cu o „pauză” de un minut între cereri) dar, ca și în privința întăririlor, vei dispune de un număr limitat de avioane. Componenta aeriană are un rol foarte important în joc și poate înclina cu ușurință o misiune în favoarea sau defavoarea ta, în funcție de cât de înțelept este folosită, dar acțiunea principală va avea loc în continuare la sol.

12. Am citit pe forumurile voastre că nu va exista prea mult timp pentru implementarea unor alte adăugiri (Infanterie care trage în avioane aflate la altitudine joasă, tancuri reparate de propriul echipaj). Cum va afecta acest lucru realismul jocului? Vrem să facem jocul cât mai realist posibil fără să afectăm distracția. Blitzkrieg conține deja atât de multe detalii, încât adăugarea unor anumite elemente cu caracter excepțional va complica și mai mult jocul și s-ar putea să pierdem echilibrul dintre realism și jocul în sine. Luând exemplul cu avionul, știm că în al doilea război mondial puține avioane au fost doborâte de infanterie, așa că ne concentrăm, în schimb, pentru a face bateriile antiaeriene să se comporte așa cum

trebuie.

13. Vor fi toate misiunile bazate pe realitate istorică? Câte misiuni vor fi?

Sunt 3 campanii - sovietică, aliată și germană. Fiecare dintre aceste campanii reprezintă succesele grupului reprezentat. În cadrul campaniilor există capitole, în total 23. Un capitol conține de obicei o singură misiune, dedicată unei bătălii istorice ce a avut loc în cadrul fiecărei campanii. În cadrul unui capitol poți genera un număr nelimitat de misiuni aleatoare care te vor ajuta să câștigi experiență și să ai acces la armament îmbunătățit. Misiunile nu sunt „istorice”, dar se potrivesc în cadrul istoric general al capitolului, în timp ce adaugă libertate față de un subiect complet scriptat.

14. Va exista o pauză activă? Dacă da, ce acțiuni vor fi disponibile jucătorului în timpul acestei pauze, ce ordine poate da?

Există o pauză activă în timpul căreia vor putea fi date orice ordine disponibile pentru respectiva unitate. Există, de asemenea, o parte în care poți da mai multe ordine unei singure unități, ordine conținând diverse obiective, ca un fel de waypoints, dar mai avansate, iar toate aceste ordine vor fi îndeplinite pe rând. Există și o modalitate de control a vitezei prin care vei putea accelera sau încetini acțiunea.

15. Câți jucători suportă multiplayer-ul (LAN, Internet)? Va exista un skirmish mode?

Plănuim un skirmish mode, dar nu este încă implementat. Multiplayer-ul va suporta până la 16 persoane.

16. Ce alte opțiuni va avea editorul de scenarii? Vei putea adăuga sau modifica unități, ca în comunitatea de Panzer General? Va exista un editor de campanii? Vei putea să-ți creezi hărțile, misiunile, capitolele și campaniile proprii, să adaugi și să modifice unități, sunete și culori.

17. Ați afirmat că „numărul de unități din joc va fi limitat doar de configurația computerului și de viteza conexiunii”. Ați putea să ne dați detalii?

Nu există limite stricte privind numărul de unități permis. În mod normal vor exista până la 500 de unități pentru fiecare tabără.

18. Nu am văzut nimic menționat despre grafică și sunet. Grafica va fi 3D? Cum se va comporta camera? Secvențele cinematice privind cel de-al doilea război mondial sunt preluate din arhive?

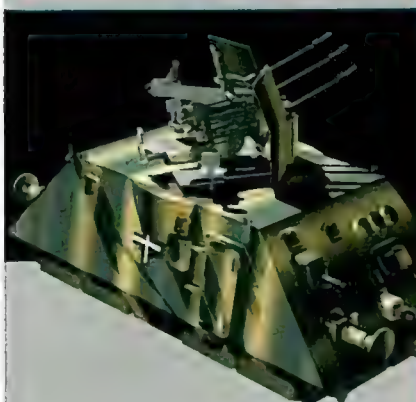
Blitzkrieg conține un amestec de grafică 2D și 3D. Unitățile și peisajul, inclusiv tranșeele, sunt toate 3D, în timp ce trupele, clădirile și alte obiecte sunt în 2D, pentru a le mări acuratețea. Sunetul este de asemenea tratat foarte serios, cu sunete realiste folosite aproape peste tot. De exemplu, fiecare tip de muniție va avea cam 8 efecte sonore diferite. Secvențele cinematice vor include material din arhive.

19. Vei avea un beta test public, așa cum ați făcut înainte pentru toate jocurile voastre?

Da, vom da în curând detalii pe site-ul și forumul nostru.

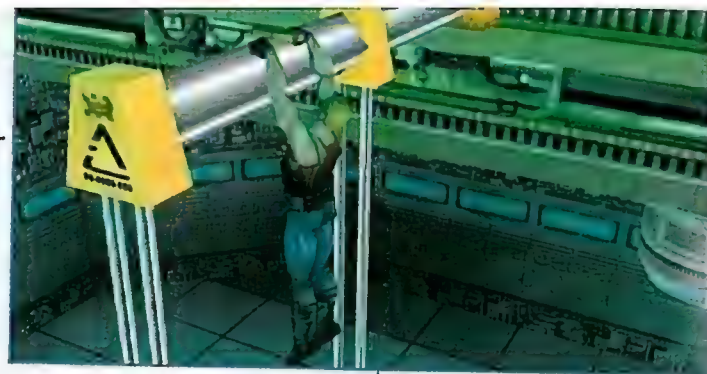
20. Când va fi lansat jocul?

În primul sfert al anului 2003.



Arcade / Shooter

Duke Nukem Manhattan Project



VĂ mai aduceți aminte de individul înalt, blond și afemeiat care rostea fraze celebre gen "Shake it baby" și "Say hello to my little friend", împrăștiind în cele patru zări monștrii din spațiul îndepărtat și alte dimensiuni paralele și perpendiculare? Este vorba de amicul nostru comun Duke Nukem pe care îl așteptăm parcă dintotdeauna în rolul principal din Duke Nukem Forever. Pentru a ne alina așteptarea, Arush Entertainment, în colaborare cu Sunstorm Interactive și 3D Realms, au pus la cale un joc de acțiune ce îi dă prilejul lui Duke Nukem să se dezlănțuie într-un New York virtual, ocolind delicat problema celor două turnuri și chiar și pe cea a teroriștilor.

Luând aminte la originile seriei Duke Nukem, Manhattan Project se întoarce către genul platform, aseasonat din plin cu secvențe brutale de acțiune, în care Duke mai întâi trage, apoi trage din nou, și în final, dacă mai este ceva în viață, pune și o întrebare-două, uneori chiar în legătură cu firul acțiunii.

SUC DE MUTANT

Maleficul doctor (onorific) Mech Morphix a lucrat din greu la o zeamă radioactivă numită pompos GLOPP (Gluon Liquid Omega Phased Plasma), ce se înfățișează sub formă de păsat verde cu nuanțe toxice și care are proprietatea de a transforma ființele care îl ating în tot felul de creaturi mai mult sau mai puțin mutante. Morphix vrea să infecteze tot New York-ul și apoi, pe sistemul plicurilor cu antrax, întreaga lume. Parcă am mai văzut intriga asta și pe undeva prin serialul cu Testoasele Ninja, dar trecem cu vederea acest aspect: originalitatea este supraestimată zilele astea.

Astfel că pe acoperișuri de zgârie nori, prin Chinatown sau prin tuneluri de metrou, Duke va descoperi tot soiul de creaturi ce se adapă însetate la bălți de GLOPP, transformându-se ca

zmeul din poveste în porci înarmați cu lansatoare de rachete, aligatori cu Uzi sau gândaci feroce de bucătărie, de se ascunde RAID-ul înapoi în spray când îi zărește.

Cuvântul cheie în vocabularul lui Duke Nukem, alături de "fuck", care a fost editat din motive de rating, este "babes", sau mai pe românește gagici. Acestea au fost înlănțuite de către infamul Morphix de o serie de bombe cu GLOPP, pentru a-i pune bețe în roate lui Duke, care va simți că este de datoria lui să le salveze. Și de a face comentarii lasciv-ironice, firește.

Pentru a înfrunta mutanții lui Morphix, Duke Nukem va avea la dispoziție un arsenal de nouă arme: lovitura de picior (Boot Kick), Golden Eagle Pistol, Shotgun, Assault Rifle, Pipe Bomb, Pneumatic Rocket-Propelled Grenade Launcher, GLOPP Ray, Pulse Cannon. Prin adunarea de simboluri radioactive (Nuke symbols) veți avea în final acces și la cea de-a zecea, care le și întrece: devastatorul X-3000.

MASACRU CU ZAMBETUL PE BUZE

Realizat cu un motor grafic de ultimă generație, ce permite efecte de particule spectaculoase și animații detaliate, Duke Nukem Manhattan Project va avea 8 niveluri, fiecare cu o temă aparte. În pielea lui Duke, jucătorii vor împrăști gloanțe, proiectile explozive și raze în stânga și în dreapta, bucurându-se de comentariile sarcastice pe care le-au savurat și în jocurile anterioare. Dacă jocul va urma trendul Serious Sam, de divertisment fără prea multă bătaie de cap, va fi cu siguranță un succes. Dacă însă se va lua prea mult în serios, va sfârși prin a fi blamat de mulțimea celor care stau la coadă așteptând Duke Nukem Forever.

În așteptarea lui Duke Nukem Forever

Format: PC • Producător: Arush Entertainment • Publisher: SunStorm Interactive
Distribuitor: N/A • Apariție: toamna 2002



Sim Racing Grand Prix 4

Dedicat împătimiților de curse de Formula 1

Format: PC • Producător: Simergy • Publisher: Infogrames • Distribuitor: Monolit • Apariție: vara 2002

CEEA ce contează la un simulator de Formula 1 este realismul și atenția la detalii. Seria Grand Prix, creată de Geoff Crammond, excelează în acestea, chiar dacă pe partea de grafică au existat concurenți serioși (Formula 1 2000, de la Electronic Arts). De la apariția ultimului joc din serie, s-au scurs aproape doi ani și iată că după îndelungi așteptări, compania Simergy (aparținând lui Geoff Crammond) a anunțat Grand Prix 4. Bazat pe sezonul 2001, jocul va include toate cele 17 circuite, 11 echipe și 22 de șoferi, la aceasta adăugându-se un motor grafic complet modificat, cât și includerea folosirii sistemului de poziționare globală (GPS).

Pentru cei cu mai puține cunoștințe de Formula 1, a fost introdusă GPAedia, o enciclopedie ce îți explică felul în care îți poți seta mașina și cum poți folosi setările în cursă. Setările respective vor avea efecte vizibile în cursă contribuind la creșterea realismului din joc. În timpul calificărilor vei putea urmări pe monitoarele de la stand evoluția celorlalți șoferi, putând astfel vedea circuitul din orice unghi dorești. Clasicele dotări de la standuri, echipele de mecanici, au fost realizate cu ajutorul tehnologiei motion capture, și ca o încoronare a sadismului, ele vor putea greși (mai o roată răstăcită, mai un furtun întepenit). Chiar și comisarii de cursă au fost animați, aceștia intervenind atunci când vei ieși în decor sau te vei răsturna, eliberând circuitul prin scoaterea mașinii tale în afara lui.

Pe partea de Multiplayer, Grand Prix 4 va veni cu o nouă modalitate de joc și

anume Quick Laps, aceasta fiind o variație a modului Time Trial. Împreună cu versiunea de PC va fi publicată și cea pentru Xbox, jocul fiind aproape identic pe ambele platforme. Astfel, pe PC vor apărea elemente ce inițial trebuiau să existe doar în versiunea de consolă (ecrane cu poziția în clasament, timpii realizați, numărul turelor parcurse, distrugerile provocate mașinii), totul pentru acea senzație pe care o caută toți fanii acestui sport.

Cei ce vin în contact pentru prima dată cu această serie vor beneficia de așa-numitele „Driver Aids” (schimbător de viteze automat, asistență la frânare, un mod indestructibil), ce le vor face jocul mai suportabil. Pentru veterani s-a adăugat controlul de tracțiune, aceștia fiind de altfel și cei ce vor aprecia cel mai mult jocul pentru realismul pe care îl oferă. Grand Prix 4 va beneficia de o grafică mult îmbunătățită în versiunea de PC, dar controlul va fi mult mai bun pe Xbox. Consola celor de la Microsoft va beneficia pe partea de multiplayer doar de modalitatea split-screen. Unul dintre reprezentanții companiei producătoare a anunțat că se lucrează și la o versiune de PlayStation 2, însă aceasta va apărea la o dată ulterioară, distribuția fiind făcută de Infogrames pentru toate cele trei platforme. Data apariției acestui nou Grand Prix a fost anunțată pentru luna iunie a acestui an, iar mai multe informații despre acesta vor fi oferite cu prilejul E3.

Dacă jocul va ieși la data promisă pe fani îi așteaptă o lungă vară fierbinte, acompaniată de zumzetul motoarelor, cu multe ore petrecute în fața monitoarelor.

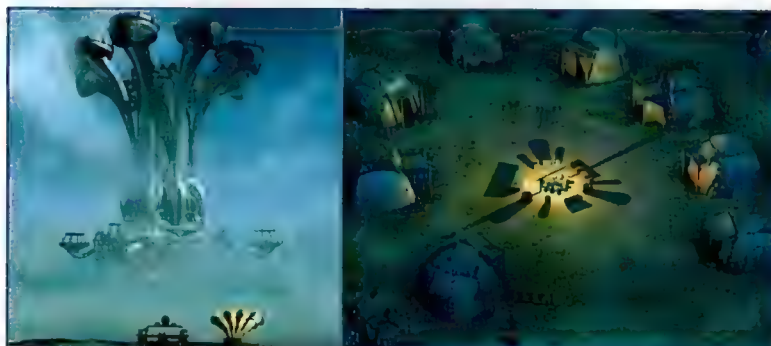


GROM

Action/Adventure

Competiție pentru Indiana Jones

Format: PC • Producător: Rebelmind • Publisher: CDV • Distribuitor: N/A • Apariție: toamna 2002



CEI care au văzut "Indiana Jones and the Last Crusade" știu că singurul lucru care poate stopa planurile malefice ale naziștilor, oricine ar fi ei și oricare ar fi planurile lor, este prezența unui bărbat hotărât (cu excepția lui Leonardo di Caprio, care s-ar scufunda inevitabil pe melodii de Celine Dion). În "Operation Grom", un action-adventure RPG produs de Rebelmind, rolul lui Indiana Jones este luat de colonelul Grom, un individ scund, mustăcios, și (probabil) în sinea lui, foarte hotărât. În rolul naziștilor îi veți găsi surprinzător tot pe naziști, care au aflat că undeva în Orașul Pierdut Arjuna din Tibet se găsește un arsenal devastator, compus din 12 arme miraculoase care pot șterge de pe fața pământului țări întregi, la fel cum Cif curăță fără să zgârie cada de baie. Cum eradicarea de țări întregi, cu tot cu locuitorii aferenți, se găsește undeva în capul listei lor de priorități, este ușor de înțeles de ce naziștii vor să pună mâna pe fabuloasa armă de distrugere în masă. Nu sunt foarte clare însă motivele pentru care amicul nostru comun, colonelul Grom, vrea să le stopeze inițiativele, putând fi bănuț de excesivă identificare cu eroul pozitiv din basmele populare.

Rebelmind descrie jocul ca un amestec între un scenariu tip James Bond/Indiana Jones, aventură tip Lucas Arts, sistem de luptă tip Commandos sau Metal Gear Solid, elemente simplificate de RPG gen Zelda: Ocarina of Time sau Diablo. Denumit "light RPG", Operation Grom se încadrează în acest gen prin prezența unor caracteristici personalizabile gen Strength, Intelligence, Agility, posibilitatea de a adopta în echipă până la trei alte personaje, controlate de AI, NPC-uri cu o viață proprie și o poveste nonliniară, cu o mulțime de misiuni. Sistemul de luptă este real-time și influențat de elementele RPG: un personaj cu

abilități de foarte bun țințas va putea să elimine o santinelă dintr-un turn altfel inaccesibil, o mitralieră grea va avea nevoie de o valoare mare la Strength pentru a putea fi cărată, iar furișarea în spatele gardurilor va necesita un punctaj ridicat la Agility. Toate acestea se vor desfășura de-a lungul a șapte capitole ce au loc în peste 100 de locații diferite, populate de animale sălbatice, monștri, vrăjitori și fiecește, naziști.

Atmosfera mistică a Tibetului se armonizează paradoxal destul de bine cu formele obeze ale zepelinelor cu zvastici și creaturile de coșmar ce fosegăie prin subterane (și nu am numit aici naziștii, pe care îi vom descrie în detaliu în cadrul unei viitoare prezentări). Din păcate nu putem spune același lucru despre îmbinarea dintre peisajele 3D prerenderizate și personajele full 3D animate în timp real care se potrivesc în decor doar puțin mai bine decât nuca în perete. Faptul că modelele personajelor seamănă destul de mult cu un set de figurine Action Man (batteries not included) nu ajută foarte mult la crearea unei atmosfere propice pentru joc. Totuși, senzația noastră este că producătorii au intenționat să parodieze filmele de aventuri tip Indiana Jones, Young Indiana Jones sau Indiana Jones: Attack of the Clones. Sau cel puțin sperăm că este așa, pentru că altfel vom râde din alte motive în momentul apariției jocului, programat pentru a doua jumătate a anului 2002. O dovadă în sprijinul ipotezei parodice este captura de ecran în care are loc un dialog criptic între două personaje și un NPC blănos, numit de dragul aparențelor Yeti. "@#!" spune ofuscat unul dintre personaje, lovit fiind de numitul Yeti. Acesta nu se lasă mai prejos și strigă "Auuuuuaa!", împușcat la rândul său de vajnicul colonel Grom. Trimiterea către un stil comic-book este evidentă și în accentuarea trăsăturilor personajelor, însă sperăm că rezultatul final nu va fi ceva gen Freedom Force.

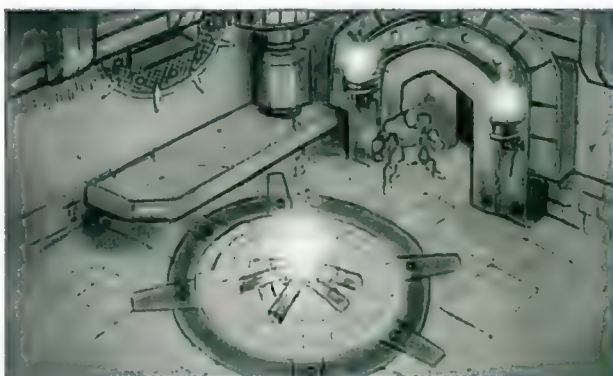
Nu vă lăsați păcăliți însă de tonul articolului. Grom promite să ofere o experiență originală.



MMORPG Realm WARS

Un proiect al pasionaților

Format: PC • Producător: Garage Games • Publisher: Garage Games
Distribuitor: N/A • Apariție: N/A



GARAGE Games este una dintre cele mai îndrăznețe companii din industria jocurilor și meritele sale merită subliniate. După ce au conceput un joc cu performanțe tehnice excelente dincolo de inevitabilele bug-uri (Tribes 2), aceștia s-au decis să ofere motorul grafic ce a stat la baza Tribes 2 (Torque Engine) aproape gratuit. În schimbul sumei modice de 100\$ și a unor aranjamente de publishing liberale, oricine putea beneficia de un instrument grafic excelent ce era similar unora mult mai scumpe sau chiar le depășea (motorul de Serious Sam costă peste 10.000 de dolari de exemplu și nu are nici pe departe atâtea facilități, însă este ceva mai ușor de folosit). După o scurtă perioadă de interes în vara anului trecut, Torque Engine a alunecat încet în uitare, vânzările scăzând substanțial până în decembrie. Lucrurile s-au schimbat dramatic odată cu anunțarea proiectului Realm Wars și lansarea primului demo tehnologic.

Echipa Garage Games este formată din patru oameni care chiar lucrau într-un garaj până acum două luni când au reușit în sfârșit să se mute într-un birou. Este de înțeles că nu prea au timp să se ocupe de dezvoltarea de jocuri când trebuie să scrie documentația pentru Torque Engine, să corecteze bug-uri și să adauge caracteristici noi. Cu toate acestea, planul lor de a crea un joc nu a fost lăsat deoparte și au decis să ceară ajutorul celor care au achiziționat Torque Engine și al oricui este dispus să se implice în crearea unui joc. Fie că este vorba de modelatori, animatori, designeri de niveluri, designeri de texturi, artiști 2D, toți pot participa și pot câștiga ceva din asta în momentul în care jocul va fi terminat. Și proiectul chiar s-ar putea să aibă succes, pentru că sunt mulți cei care aprobă filozofia costului minim și implicării maxime a celor de la Garage Games.

MMORPG CU AROMĂ DE HACK&SLASH

Realm Wars își propune să fie un MMORPG, dar nu unul clasic, ci unul ceva mai pe

gustul nostru. După ce își alege un personaj din cele zece rase disponibile, jucătorul intră în joc și se luptă cu alți jucători: unu la unu, o echipă/ghildă contra alteia sau armată contra armată, într-un conflict de proporții epice, făcut celebru (la o scală mai mică) de bătăliile realm-vs-realm din Dark Age of Camelot. Dar și aici vine partea interesantă, nu există creștere în nivel. Totul depinde de abilitatea jucătorului de a se lupta, și în mai mică măsură de obiectele mai mult sau mai puțin speciale pe care le are asupra sa (arme, armură, talismane și alți ciucurei magici). Nu există dice rolls și nici hit points și, simțim nevoia să evidențiem din nou, nu există creștere în nivel. Am considerat întotdeauna goana către nivelul maxim inutilă și hilară, iar pe cei care o practicau îi încadram în categoria maniacilor irecuperabili. Realm Wars intenționează să elimine această problemă care scădea considerabil din jucabilitate din punctul nostru de vedere și de aceea merită toate laudele. Există abilități ce pot fi personalizate și modalități de răsplătire a jucătorilor vrednici: acestora le crește renumele (o variabilă ce va conta mai mult decât "nivelul", dar care nu avea efect asupra mecanicii jocului), vor primi medalii și vor avea modalități suplimentare de a-și personaliza modelul luptătorului. În plus, jucătorii care joacă mai mult timp și sunt mai experimentați vor avea o șansă mai mare de a găsi obiecte rare sau unice.

Terenul va fi scalabil după numărul jucătorilor ce participă la o bătălie, și poate fi diferit de la o bătălie la alta sau poate fi creat de jucători prin intermediul unui kit de construcție. Bătăliile vor fi supervizate de un dungeon master care va avea un rol similar celui de arbitru. Cei care vor participa în mod direct la ele vor putea folosi arme de apropiere sau de distanță, arme manevrabile doar de mai mulți jucători, vehicule de diverse tipuri și chiar NPC-uri.

Despre povestea jocului nu se știu încă foarte multe amănunte, în afară de faptul că va fi creată de Blake Hutchins, cel care a creat universul StarSiege.

SARE DUPĂ GUST

Demo-ul tehnologic vă lasă să experimentați personajul orc, singura rasă disponibilă în acest moment și o arbaletă ce trage cu săgeți explozive. Nu foarte bogat pe partea de conținut, demo-ul este impresionant din punct de vedere vizual. Dacă Garage Games va reuși să îmbunătățească codul de server din Torque Engine încât să poată susține sute sau chiar mii de jucători simultan și dacă va primi un ajutor considerabil din partea comunității de fani, s-ar putea să avem un concurent formidabil pentru MMORPG-urile anului 2003.

Specnaz:

FPS Tactic

Project Wolf

"Prietenia" tradițională dintre om și lup



Software • Publisher: N/A • Distributor: N/A • Apariție: primăvara 2003

DACĂ un gamer pasionat ar fi tentat diabolic să își construiască o imagine asupra lumii prin prisma jocurilor așa-zis realiste din ultima vreme, ar putea ajunge eronat la concluzia că singurii care au trupe militare de elită sunt americanii și englezii, cu ale lor Delta Force, Rainbow Six, Ghost Recon și SAS. Cuprinși de o îndreptățită mânie și impulsionați de mândria națională, rușii de la BYTE Software se încapățânează să demonstreze că lucrurile nu stau chiar așa într-un FPS tactic ce va fi terminat la începutul anului viitor.

SPECIALNOGO NAZNACENIYA

Sau Specnaz, sau Forțele Speciale, este o unitate militară de elită a vecinilor noștri ruși, comparabilă cu oricare din corespondentele ei occidentale și care își va dovedi utilitatea, cel puțin în jocul celor de la BYTE Software. În contextul fragmentării fostei Uniuni Sovietice și a demilitarizării bazelor din Africa, Cuba și, firește, nordul Rusiei (prin transportarea în secret a arsenalului nuclear către destinații

necunoscute

marelui public) un avion

IL76, având la bord suficiente focoașe

nucleare cât să șteargă de pe fața pământului câteva țări mai mici, se pierde ca măgarul în ceață. Grupul restrâns al celor care știu de operațiune intră în panică și recurg la o măsură păstrată ca ultimă alternativă: activarea proiectului Wolf. Grupul de acțiune Wolf este format din comandantul de operațiuni Serghei Nicolaievici (un soi de Sergiu Nicolaescu scris cu chirilice), ofițer GRU, care nu participă în mod direct în joc, Wolf 1, un soldat Specnaz controlat de jucător și Wolf 2, un lup transformat prin experimente genetice și augmentări mecanice într-o adevărată mașină de ucis, controlat indirect prin comenzi vocale de jucător. Mai au apariții pasagere în joc și un grup de suport Specnaz, o unitate Delta Force, care colaborează la acțiune în spiritul tradiționalei prietenii ruso-americane și un grup de copii de culoare în drum spre Africa de Sud spre a filma o nouă reclamă Orange. Sperăm că lupul va avea un rol mult mai activ în joc în afara transportării de explozibil și muniție, pentru că ideea este originală și interesantă. Producătorii afirmă vag că el va putea fi controlat printr-o serie de comenzi predefinite și ghidat prin niveluri prin intermediul unui transmițător/receptor GPS. De asemenea, este probabilă și o colaborare pe partea de strategie și tactică cu Scufița Roșie.

WORLD WIDE WAR

Jocul are cinci campanii ce se desfășoară pe rând în Iran, Yemen, Afganistan, Uzbekistan și Myanmar (fostă Burma). Fiecare campanie are între patru și zece misiuni, numărul total fiind de 39, poreclite cifrat cu diverse nume suspecte, gen Viking, Sky, Bird, Larva, Cocoon Brain sau Stejar: Extremă Urgentă.

Am fost impresionați în mod deosebit de numărul mare de arme pe care producătorii promet că îl vor include în joc, majoritatea made in Russia. Multe dintre ele nu au mai apărut până acum într-un joc, și recunoaștem deschis că nu am auzit de ele. Printre cele pe care le-am identificat cât de cât se numără AK-74M, renumitul SVD Dragunov (care făcea diferența dintre viață și moarte în Jagged

Alliance 2), OC-14-4A-03 (mai cunoscut pentru cei mai în vârstă sub numele de GROZA) și explozibilul Semtex. Echipa Delta Force, cu care

veți coopera în unele misiuni, se poate lăuda cu Colt M4 și M40A1, M249-SAW, greoaia (14 kg) dar precisă pușcă cu lunetă Barret M82A1 și pistolul Colt Delta Elite. Inamicii au la îndemână un arsenal la fel de redutabil, dar ceva mai ușor de recunoscut: AKSU-74, AK-47, M16A2, M79, FAMAS sau Browning M2.

DRUM ÎN LUCRU

Producătorii nu ne spun foarte multe despre motorul jocului, în afară de faptul că poartă numele de "Amoeba" și permite folosirea de texturi foarte detaliate, și fotorealiste pe deasupra. Este un motor specializat pe niveluri de exterior, cu un accent special pe realismul peisajelor. Lipsa unor capturi de ecran elocvente pentru posibilitățile sale ne face să ne abținem de la comentarii în privința sa. La fel de puține se știu și despre modurile de joc multiplayer. Ele sunt în număr de șase și au nume destul de elocvente, cu excepția ultimului: Deathmatch, Squadmatch, Specnaz vs Delta, Capture the Nuke, Atomic Countdown, The Reconnaissance.

Așteptăm cu interes mai multe amănunte și imagini din joc, un demo fiind programat să apară cândva în decembrie anul acesta.



Action/Adventure

Indiana Jones Emperor's Tomb

Un erou care nu îmbătrânește niciodată

Format: PC • Producător: The Collective • Publisher: Lucas Arts • Distribuitor: - • Apariție: toamna 2002

VĂ MAI aduceți aminte de Indiana Jones? În caz că da, nu sunteți singurii. The Collective, o firmă cunoscută pe plan mondial pentru titlurile de un imens succes în rândul fanilor lui Britney Spears - Buffy the Vampire Slayer și Deep Space Nine: The Fallen, și-au adus și ei aminte de Indiana Jones și auzind zvonuri că se mai pregătește încă un film din serie, s-au gândit să creeze încă un joc.

Înarmat cu un pistol și nelipsitul bici, Indiana Jones se va folosi de data aceasta mai mult de pumni și de diverse obiecte contondente (picioare de scaun, lopoți) pentru punerea la punct a adversarilor, spre deosebire de celelalte titluri în care armele de foc erau ceva mai populare. Povestea nu iese din tiparele mult utilizate până acum în serie: în anul 1935, în Orientul îndepărtat, o grupare asiatic-mafiotă, Triada Dragonului Negru, formează o alianță cu mercenarul neamț Albrecht von Beck pentru a găsi o misterioasă perla neagră, cunoscută sub numele de Inima Dragonului, care se presupune că îi conferă posesorului puterea de a controla mințile oamenilor. Aparent ascunsă în cripta primului împărat al Chinei, piatra se va dovedi destul de dificil de găsit, iar misiunea lui Indy va fi să aibă grijă ca perla să nu cadă în mâinile băieților răi.

Desfășurat de-a lungul a zece niveluri situate în locații mai mult sau mai puțin unice, cum ar fi un castel din Praga datând din secolul XV, subsolul inundat al unui palat din Istanbul sau o fortăreață medievală din sudul Chinei, create cu

un motor grafic programat in-house de The Collective, Emperor's Tomb nu se ridică din punct de vedere tehnologic la nivelul celor mai noi creații ludice, fiind destul de banal. Nu credem că va avea succes, mai ales că intră în concurență cu Tomb Raider: Angel of Darkness, care arată mult mai bine și are și avantajul unei eroine cu forme voluptuoase. Recomandat fanilor lui Indy, controlorilor RATB și femeii care vinde lapte în piața Victoriei între orele 8 și 12.



PC **Might & Magic IX**

NOU!

STAR TREK
BRIDGE COMMANDER

wanadoo

cryo **EIDOS INTERACTIVE**

ACTIVISION **THQ**

NOVALOGIC **SIERRA** **MIDAS**

BLIZZARD ENTERTAINMENT **INFOGRAMES**

Așteptarea a luat sfârșit!

HEROES IV

A SOSIT !!!

Acum și jocuri pentru
Playstation 1 și 2!

Pentru orice titlu comenzi
și la Monosit Shop
www.monosit.ro

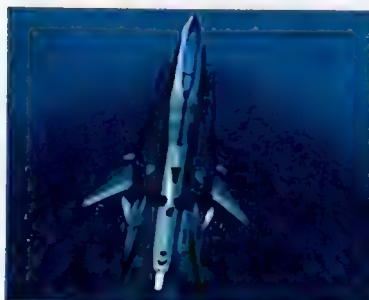
București,
Splaiul Unirii nr.4,
bl. B3, sc. 2, ap. 10.
tel: 01-3306352
fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro

Action/Sim

Dark Angel: Supercav

Mai ceva ca SeaQuest la vremea lui

Format: PC • Producător: Dark Angel Team • Publisher: N/A
Distribuitor: N/A • Apariție: sfârșitul 2002



MULȚI au plâns după dispariția serialului "SeaQuest", un soi de Star Trek subacvativ. Nu și noi, care îl apreciam la fel de mult ca și pe Star Trek-ul original (nu foarte mult, în caz că nu ați citit Blackmail-ul de la numărul trecut). Nu vom nega preventiv calitatea unora dintre episoade și nici premisele interesante ale serialului. Tocmai de aceea Dark Angel: Supercav ne-a atras atenția.

Inițiat ca un proiect pentru un serial de televiziune creat în întregime pe computer, Dark Angel vine cu un concept care îți taie răsuflarea... la propriu. Închipuiți-vă un viitor în care submarinele se pot mișca la viteze supersonice, luptele subacvatice devenind similare unei scene din Top-Gun. Nu este de domeniul science-fiction-ului așa cum ar părea la prima vedere, ci o idee ceva mai greu de pus în practică, dar nu imposibilă.

SUPERCav

Totul se bazează pe conceptul de supercavitatie: în momentul în care un submarin depășește 100 de noduri pe oră, el creează în jurul său o bulă de aer, în care se poate deplasa de 1000 de ori mai repede decât în apă, la viteze de câteva mii de kilometri pe oră. Problema este cum să ajungă mai întâi la 100

de noduri pe oră, o viteză imposibilă momentan. Răspunsul ține tot de o tehnologie de ultimă oră: transductori ce emit unde la o frecvență înaltă, generând un strat milimetric de aer între pereții submarinului și apă. Pe lângă că permit atingerea vitezei de 100 noduri pe oră, aceștia acoperă și semnătura acustică a submarinului, făcându-l mai greu de detectat.

DE LA REALITATE LA SF

Bazat pe articole din New Scientist și Nature, și pe documentare de pe Discovery, Dark Angel merge mai departe și creează o lume SF, aparent utopică. În 2041, când oamenii au colonizat oceanele și trăiesc foarte mulțumiți sub apă, armada Națiunilor Unite are probleme cu o serie de pirați din statele Pacificului de Vest, care s-au unit sub denumirea de Imperiul Kalithan. Pentru a opri tentativele lor de expansiune, Națiunile Unite se hotărăsc să construiască cinci submarine mamut bazate pe supercavitatie. Reușesc să construiască doar trei, iar două dintre ele cad în mâinile imperiului, care le folosește pentru a distruge pentru a doua oară Pearl Harbor-ul, acum bază de submarine. Singura speranță în războiul care urmează rămâne cel de-al treilea Supercav, botezat Angelus și avându-l la cârmă pe

căpitanul Julius Verne (wink! wink!)

DELICATESE GRAFICE

Jocul arată superb și mărturisim cu mâna pe inimă că nu am reușit să sesizăm diferențele dintre capturile de ecran și scenele din film. Secvențele cinematice aproape că reușesc să le depășească pe cele din Final Fantasy. Nu știm de ce sistem va avea nevoie pentru a rula, însă ne așteptăm să ceară ceva mai multe resurse de sistem decât Aquanox.

Jucătorul va intra în rolul unui tânăr cadet aruncat în focul bătăliei, pilotând una dintre navele găzduite în calele imensului Angelus: Peacemaker, Raptor, Typhoon, Akira Manta-Ray sau Chimera. Acestea sunt modelate excelent, fiind versiuni cu un număr ceva mai redus de poligoane ale celor din film. Pe lângă bătăliile propriu-zise, eroul nostru va avea prilejul să interacționeze cu NPC-uri în numeroasele încăperi

de pe Angelus.

Veți avea nevoie cu certitudine de un joystick dacă vreți să vă bucurați de toate avantajele vitezei de reacție a submarinului pe care veți "zbura". Sperăm că acest lucru va însemna și lupte ceva mai alerte și mai antrenante decât invârtelile în jurul cozii prezente în Aquanox. Și sperăm că intriga și personajele vor fi măcar mai puțin iritante decât cele din jocul mai sus pomenit, care nu a avut succes nici măcar ca benchmark pentru plăcile video.



Icewind Dale 2

RPG

Necazuri în cele Zece Orașe

Format: PC • Producător: Bioware • Publisher: Black Isle • Distribuitor: Monolit • Apantie: sfârșitul 2002

putând fi văzute pustiind câmpiile, distrugând satele slab apărate, mica ta bandă de eroi fiind singura ce se opune acestui război aproape total.

Dar ce aduce nou acest Icewind Dale 2, în afara poveștii mai sus menționate? Să începem cu veștile proaste: nu mai pot fi importate personajele din Icewind Dale sau seria Baldur's Gate, iar aplicarea unora din regulile ediției a treia AD&D elimină THACO-ul (To Hit AC 0) și Armor Class-ul negativ. De asemenea, la generarea personajului nu se mai folosește roll-ul; ci un sistem de cumpărare a punctelor. Totuși, producătorii îndulcesc pilula, prin cele peste 20 de rase și subrase existente, multe luate din universul cărților lui R. A. Salvatore (drow elfi, moon elfi, duergar, gold dwarf, swifneblin, lightfoot, ghostwise halfling, strongheart halfling, tiefling, aasimar), cele 21 de clase, unele preluate din Baldur's Gate 2 (Barbarian, Monk, Sorcerer), altele complet inedite (Votary Paladin și Riddlemaster). Vom vedea 50 de magii noi, unele destul de spectaculoase, numărul total al vrăjilor ridicându-se la peste 300. Apariția a peste 100 de noi obiecte speciale nu poate decât să crească rejucabilitatea noului titlu, cunoscute fiind cazurile jucătorilor al căror unic scop este să vâneze astfel de obiecte. În cazul în care v-ați plictisit de măcelarit monștrii din IW1, acum vă veți confrunta cu redutabilii Hook Horrors sau Driders. Tot la capitolul vești bune intră și îmbunătățirea A.I.-ului, a sistemului de interfață și a modului Heart of Fury (multe dintre obiectele speciale neputând fi găsite decât în acest mod). Zonele pe care le vei explora, mult mai mari decât în titlul original, vor fi populate cu monștri corespunzători nivelului pe care l-ai atins, într-un stil asemănător celui din Trials of the Luremaster.

În ceea ce privește aspectul și atmosfera, ni se promit și aici schimbări în bine, echipele ce au lucrat la grafica și sunetul primului Icewind Dale fiind cooptate și pentru realizarea continuării, împreună cu echipa defunctului și de ceva timp anulatului Torn. Muzica este compusă de tandemul Jeremy Soule și Inon Zur (creatorii coloanei sonore din Icewind Dale și respectiv Throne of Bhaal).

Grafica jocului se bazează pe același Infinity Engine, folosit și la jocurile anterioare, însă într-o versiune mult îmbunătățită, iar rezoluțiile suportate sunt de la 640x480 până la 2048x1536. O mare parte din Artwork a fost reciclată din cel creat pentru Torn - portretele personajelor bazându-se în mare parte pe desenele începute de Jason Manley (creatorul portretelor din Icewind Dale), și refăcute mai târziu de Justin Sweet (unul dintre cei ce au realizat Concept Art-ul pentru Torn).

Ținând cont de toate acestea, nu pot spune decât că Icewind Dale 2 va fi un mod plăcut de umplere a timpului până la mult-așteptatul Neverwinter Nights, iar de surprize de la Black Isle și Bioware se pare că vom mai avea parte (poate un nou Planescape, sau un nou Fallout). Așa că sperăm ca totul să iasă bine.



ICEWIND Dale este ținutul cuprins între Sea of Moving Ice și vârfurile înghețate ale munților numiți Spine of the World, refugiu constant al hoților, proscrisilor de toate felurile, dar și țința pionierilor și a exploratorilor curajoși. O generație a trecut de la evenimentele descrise în Icewind Dale și nimic nu pare să mai deranjeze viața locuitorilor din ținuturile înghețate. Dar orice lucru bun are și un sfârșit. Hoorde de goblini și orci, dar și alte creaturi se adună sub flamura misterioasei Chimera și încep asaltul asupra celor Zece Orașe (The Ten Towns). Bremen cade, iar valurile de refugiați pot fi văzute fugind la sud de Bryn Shander și chiar mai departe. În aceste condiții, primarul orașului Targos trimite după ajutorul soldaților, mercenarilor și al aventurierilor de toate felurile.

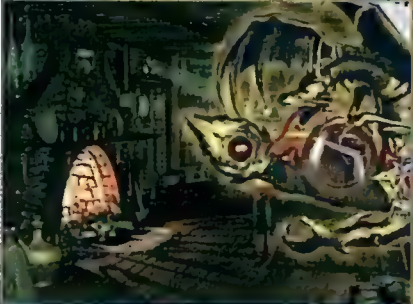
Grupul tău va fi recrutat în Luskan, un oraș la sud de Spine of the World, aproape de Neverwinter, fiind transportat apoi până în Targos, unde primarul orașului, Ulbrec Dinsmore, te angajează să investighezi cauzele noului conflict, dar și să împiedici hordurile atacatorilor să taie drumurile de comunicație de pe Shaengarne River. Războiul cuprinde din nou Icewind Dale, hordurile atacatoare

Jazz and Faust

Adventure

Un exemplar dintr-o specie pe cale de dispariție

Format: PC • Producător: 1C • Publisher: Buka Entertainment • Distribuitor: N/A • Apariție: vara 2002



CE AU în comun companii ca Nival, Buka sau Akella? În primul rând litera "a" în componență. În al doilea rând, proveniența rusească și jocurile bune. Și cum concurența rareori se lasă așteptată, 1C, o altă firmă rusească producătoare de jocuri și alimentată cu vodka încearcă din răspuț să ajungă din urmă eșalonul fruntaș. Aceștia lucrează, nici mai mult nici mai puțin decât la un adventure, asta în ciuda faptului că în ultima vreme doar câteva titluri sporadice mai despart acest gen, odată înfloritor, de necrologul oficial. Lăudabil. La fel de lăudabilă este și munca depusă pentru a-i mulțumi atât pe fani înrăiți ai genului, cât și pe novici în ale aventurii, pentru a păstra elementele clasice ale genului, oferind, în același timp, o porție consistentă de originalitate. Principala atracție a jocului o va constitui, fără

îndoială, posibilitatea de a intra în pielea unuia sau altuia din cele 2 personaje principale, Jazz, un șiret contrabandist, sau Faust, un căpitan de corabie onorabil și cu principii stricte. Fiecare dintre ei va beneficia de o poveste aparte și de un punct de vedere cât se poate de personal, va interacționa cu mediul în funcție de personalitate și va avea metode și scopuri diferite de ale celuilalt. Cu toate că nu se vor întâlni în final pentru un duel apoteotic, Jazz și Faust își vor încrucișa drumurile de câteva ori, dând naștere unor situații interesante. Alegerea personajului va constitui, de altfel, singura decizie pe care va trebui s-o luați pe parcursul jocului, dat fiind că povestea și acțiunea aferentă sunt extrem de liniare, implicând executarea într-o ordine strictă a majorității acțiunilor și obiectele de unică folosință.

Cu toate bunele intenții ale producătorilor de a face jocul accesibil tuturor, compromisul făcut în cele din urmă nu este cel mai fericit, dat fiind faptul că au sacrificat potențiala complexitate și finețe ce ar fi putut decurge din caracterele atât de diferite ale protagoniștilor în favoarea unei liniarități exagerate a povestirii și a unor puzzle-uri jenant de simpliste, tot jocul devenind practic un simulator de tarabagiu din piața Vitan datorită predominanței covârșitoare a schemei „îți dau piatra găurită dacă-mi aduci un fluture de mare”. Tot la capitolul elemente conservatoare se înscrie și interfața, cu nimic diferită de cea din alte jocuri point-and-click, poate cu unica excepție a inventarului, al cărui icon, un dragon superb, are bunăvoința de a ocupa o treime din ecran.

Și totuși... După ce o dau grațios în bară în ceea ce privește majoritatea elementelor caracteristice genului - atmosfera, puzzle-uri, interacțiuni cu NPC-urile - cei de la 1C își fac socoteala că o grafică bună spală toate păcatele, ceea ce nu-i tocmai așa, dar să fim înțelegători. Mai ales că ceea ce vom vedea în cele peste 85 de locații pre-renderizate, pe lângă pitorescul unor medii specifice Orientului Mijlociu sau Europei medievale, varietatea peisajului și arhitectura deosebită, va constitui un adevărat deliciu vizual, dat fiind nivelul copleșitor de detaliu al texturilor și ambientului și stilul complex de iluminare. Când vine vorba însă de animații și modelarea personajelor 3D, lucrurile nu mai stau atât de frumos, mai ales în privința personajelor destul de schematice, care nu cadrează cu decorul detaliat, iar animațiile din fundal se află într-o cantitate mult prea mică, dând o supărătoare impresie de static.

Secvențele cinematice sunt în schimb bine realizate, cu toate că mulți se vor strădui zadarnic să înțeleagă ce se spune acolo. Cu excepția cazului în care vorbesc fluent limba rusă... Tot în rusă sunt realizate și dialogurile, dar aici salvarea vine sub forma subtitrării în engleză, de multe ori sursă de umor involuntar, datorită traducerii jalnice.

Cu toate lipsurile și defectele sale, Jazz and Faust se poate dovedi o modalitate destul de plăcută de petrecere a timpului până la apariția unor titluri mai convingătoare în domeniu, precum Syberia. Ne rămâne să sperăm la o remediere a unor aspecte negative minore ale jocului, dar dat fiind faptul că data prevăzută pentru lansare se apropie vertiginos, șansele de ameliorare a unor concepte de bază prost gândite sau implementate bat lejer spre zero.

ULTIMUL subiect la modă în lumea jocurilor pare a fi cel de-al doilea război mondial, noul titlu al celor de la compania producătoare Fireglow nefiind o excepție. Sudden Strike 2, căci despre el este vorba, exploatează succesul avut de Sudden Strike și Sudden Strike Forever, totul pentru a oferi un plus de senzații fanilor seriei.

Vrând să vedem cam ce ar putea aduce nou, am avut plăcerea să interacționăm și cu demo-ul lansat de echipa producătoare, demo ce poate fi găsit chiar și pe CD-ul ce însoțește numărul curent XtremPC.

Ațiunea jocului se va întinde pe parcursul a 40 de misiuni, ce alcătuiesc 5 campanii bazate pe realitatea istorică, facțiunile beligerante prezente în joc fiind: Germania, Rusia, Anglia, S.U.A. și Japonia. Tot aici adaug prezența a patru niveluri de dificultate, nivelul cel mai greu transformându-te într-un jucător de șah silit să-și gândească fiecare mișcare.

Cele constatate în versiunea demo au avut efecte contradictorii asupra minților noastre, observând că se poate și mai bine, dușul rece provenind însă din așa numitul sistem de damage realist. Și cum să nu înnebunești când vezi frumusețe de tanc cu echipajul decimat de un lunetist inamic, gloanțele acestuia părând de natură magică, penetrând prin armura blindatului. Bine, veți spune, dar poate că mai scot capetele pe afară, și atunci totul este posibil. Însă aș vrea să-l cunosc și eu pe tanchistul ăla suficient de idiot să facă așa ceva în plină luptă.

La capitolul noutăți am putut constata faptul că trupele pot aduna experiență, veteranii mișcându-se mai repede și vizibilitatea maximă a acestora fiind mult îmbunătățită, putând realiza o tragere mai precisă. Totodată, veteranii ajută și la menținerea moralului printre trupe, prezența lor făcând ca unități neexperimentate să capete înșușirile lor. Moralul este o altă componentă importantă a jocului, acesta fiind ridicat prin prezența ofițerilor, generalilor sau a veteranilor. Unitățile cu moral scăzut vor fugi de pe câmpul de luptă, depresile acute ale acestora manifestându-se în timpul bombardamentelor aviatice ori de artilerie, la care se adaugă propaganda inamică. Totodată infanteria primește în plus comenzi ca "scatter" sau „cover”. Implementarea unui sistem meteorologic nu poate decât să ne bucure, acum putând vedea bietul infanterist mărșăluind prin ploaie sau viscol, efectele acestuia fiind vizibilitatea redusă și un moral scăzut al trupelor (voi cum v-ați simți după câțiva kilometri prin ploaie?!)

Bătăliile se dau pe principiul armelor combinate (infanterie, aviație, marină), infanteria putând chema în ajutor bombardiere și spiona inamicul cu ajutorul avioanelor de recunoaștere, iar întăririle pot fi transportate pe calea aerului și parașutate. Veți avea la dispoziție ambulante, trenuri și camioane de aprovizionare, muniția consumabilă fiind unul din elementele ce conferă realism jocului. Fiecare vehicul va avea propriul echipaj, numărul de membri ce alcătuiesc echipajul fiind reprodus conform realității istorice. Astfel, un tanc rusesc T-34 va avea echipajul compus din 5 oameni, unul american din 3 etc. Veți observa prezența pe câmpul de luptă a unor blindate ca Tiger, Koenigstiger, Sturmtiger, Panther sau a faimoaselor Katyusa. Trecerea râurilor se face cu ajutorul salandelor și a șalupelor, desfășurarea acestora făcându-se de regulă sub foc inamic. Aproape totul poate fi distrus: copaci, case, poduri, fortificații, scopul fiind tăierea liniilor de aprovizionare și de comunicație a adversarului. Distrugerea pistei de aterizare a unui aeroport face ca avioanele de transport să nu mai poată ateriza, iar în

Sudden Strike 2

RTS

Japonezii intră și ei în război

Format: PC • Producător: Fireglow • Publisher: CDV • Distribuitor: N/A • Apariție: vara 2002



cazul șinelor de tren, aprovizionarea cu muniție este stopată. Existența unor vehicule specializate în reparații face însă posibilă refacerea aerodromului, a șinelor, a tancurilor și a tunurilor ce nu sunt complet distruse.

În multiplayer se poate juca în modul "capture the flag", întăririle fiind disponibile o singură dată pe parcursul unei bătălii, luptele apropiindu-se de o partidă de șah, resursele fiecărui jucător fiind limitate.

Concluzia este că gradul de realism ar mulțumi un neinițiat, experții vor strâmba însă din nas și toată lumea va fi nemulțumită de grafica 2D, cu unități greu de distins chiar și la o rezoluție de 640x480, de pathfindingul dezastruos al trupelor și de replicile extrem de repetitive ale unităților.

FPS Unreal Tournament 2003

Fiți gata pentru înfruntări sângeroase

Format: PC • Producător: Digital Extremes • Publisher: Epic Entertainment • Distribuitor: N/A • Apariție: iunie 2002

SERIA Unreal a fost inițial gândită să concureze împotriva unor titluri ca Half-Life și Quake 3, răpindu-le un număr cât mai mare de fani. Obiectiv realizat cu succes, am zice noi, ținând cont de multitudinea de servere de Unreal existente la ora actuală pe Internet. După avalanșa de FPS-uri din ultimii ani, acestea au început să intre ușor, dar sigur, într-un con de umbră, fapt datorat mai ales titlurilor de slabă calitate, excepțiile numărându-se pe degete, fiind cunoscute de altfel de pasionații shooter-elor.

Astfel, Unreal Tournament 2003 va apărea la timp pentru a revitalizeza genul, singurii concurenți serioși nefacându-și apariția până anul viitor. Astfel, jocul celor de la Digital Extremes, are toate șansele de a deveni, chiar și pentru scurt timp, regele neîncoronat al genului. Deci să vedem care sunt noutățile aduse de acest nou joc al seriei.

Adversarii uciși vor lăsa în urma lor bioenergie, care colectată va permite folosirea unor mișcări speciale, iar dodgingul din primul Unreal Tournament a fost mult îmbunătățit. Vestea tristă este că pușca cu lunetă a dispărut, locul acesteia fiind luat de un lightning gun, care are același rol, dar o lovitură ratată te va expune furiei celor pe care ai vrut să-i uci. Apariția ta pe hartă se va face cu constatarea că deții mai toate armele, mai puțin cele speciale, iar după vreo câteva secunde în care te vei simți Rambo 4, îl vei imita pe iepurașul Roger, realizând că, deși deții 98% din arsenalul existent al jocului, muniția de care dispui este insuficientă. La capitoul inovații vechi în haine noi sunt stațiile de reîncărcare ce oferă cu zgârcenie

energie, scut sau muniție. Aceste stații au nevoie de un timp de reîncărcare mare, descurajând astfel jucătorii să rămână prea mult timp lângă o astfel de stație.

Unreal Tournament 2003 va veni cu o mare varietate de skin-uri, dar și cu posibilitatea personalizării acestora printr-un implant de personalitate.

Motorul grafic pe care-l folosește jocul le aparține celor de la Epic Games, fiind același pe care-l folosește și Unreal 2, putând crea o multitudine de efecte luminoase, proiecta umbre, dar și particule ce interacționează cu personajele. Datorită acestui motor grafic vom vedea spații deschise imense, iar producătorii promet chiar și introducerea de vehicule pe unele din hărțile exterioare.

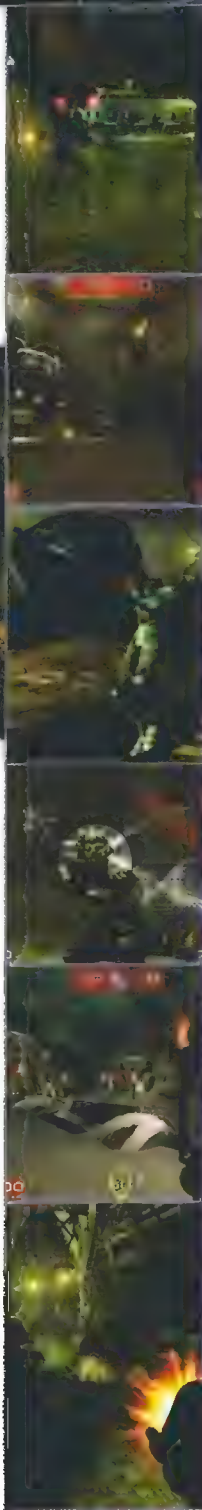
În single-player vei fi căpitanul unei întregi echipe. Aceasta va putea fi îmbunătățită fie prin angajarea și concedierea unor agenți, fie prin upgradarea celor existenți. Accentul nu se mai pune pe numărul nivelelor, ci pe jocul în sine, astfel putând fi provocat de căpitanii echipei adverse la o luptă one-to-one sau la un team deathmatch. La începutul fiecărei lupte vei putea desemna stilul de luptă al echipei (defensiv, ofensiv, etc.), dar și pozițiile de start ale coechipierilor tăi. În timpul bătăliei vei putea schimba acest stil, iar ordinele date vor fi îndeplinite cu multă smerenie de către năpăstuiții care au avut ghinionul de a fi conduși de tine. Și dacă tot am ajuns la masele proletare, să trecem la studiul de multiplayer.

Modurile de multiplayer sunt cele cunoscute: capture the flag, deathmatch, team deathmatch; la care se adaugă



Domination 2 și Bombing Run. În Domination 2 există două Domination Points ce trebuie cucerite și păstrate un timp de către o echipă, reușita atrăgând după sine puncte. După o vreme, cele două Domination Points se dezactivează redevenind neutre. Cât timp aceste puncte sunt dezactivate nici una din echipe nu va putea să le cucerească. Bombing Run se manifestă prin apariția unei bombe în mijlocul hărții, scopul echipei tale fiind să ia această bombă și să o detoneze în baza adversă. Jucăria respectivă poate fi trecută de la un coechipier la celălalt pe principiul binecunoscutei leapșa, provocând astfel confuzia în creierile bieților adversari.

Arme noi, mișcări noi, 30 de niveluri interioare și exterioare, peste 50 de modele de personaje customizabile și o grafică uluitoare, toate acestea sunt promisiunile producătorilor lui Unreal Tournament 2003, iar dacă totul va ieși așa cum își doresc cei de la Digital Extremes, totul va fi cum nu se poate mai bine.



Racing

Need for Speed



Hot Pursuit II

O continuare mult așteptată

Format: PC • Producător: Black Box • Publisher: Electronic Arts
• Distribuitor: Best Distribution • Apariție: sfârșitul 2002



SERIA Need for Speed este mult mai veche (decât își imaginează cea mai mare parte a fanilor). Totul a început cu foarte mulți ani în urmă, primul titlu al seriei fiind realizat pentru consola celor de la Panasonic (Panasonic 3do), iar acesta nu cuprindea decât patru mașini și trei circuite. Apoi jocul a trecut pe PC și pe PSX, primul Need for Speed realizat pentru PC, fiind extrem de bine realizat, cu o grafică ce depășea cu mult ceea ce se făcuse până atunci.

În 1998 apărea Need for Speed 3: Hot Pursuit, cel care îți permitea să fii de o parte sau alta a legii, "the fast and the furious" laolaltă. Circuite superbe, mașini desprinse din catalogul "Ce aș vrea să am când o să fiu mare", urmărituri furioase și o coloană sonoră extraordinară era ceea ce oferea acest al treilea titlu.

2002 pare să fie anul marii reveniri a seriei Need For Speed, de curând cei de la Electronic Arts anunțând Need For Speed: Hot Pursuit II.

Vestea proastă este că s-a anunțat doar o versiune pentru PlayStation 2, existând însă posibilitatea ca acest nou titlu al seriei să ajungă și pe PC. Elementele noi ale acestui nou Need For Speed sunt și punctele lui forte: un nou motor grafic (Emotion Engine), care va permite redarea în detaliu a condițiilor atmosferice, efectele unei frâne bruște (veți putea vedea ieșind fum din pneuri), cât și reproducerea foarte realistă a peisajului (medii extrem de detaliate, cu reflexe de lumină și tot tacâmul). Vei putea admira cascade, plaje, peisaje montane, deșerturi, toate realizate cu o acuratețe naturalistă - veți putea vedea razele de soare, frunzele căzând, precum și norii de nisip omniprezenți pe drumurile ce străbat deșertul.

Polițiștii capătă personalitate proprie, atât ei cât și oponenții având stiluri unice de a conduce. Totodată a fost introdus un "career mode" unde poți câștiga, pe lângă reputație, mașini noi, precum și noi circuite sau moduri de a juca. Programatorii și game-designerii par a fi urmat un curs de sadism, provocarea lor fiind una cu adevărat pentru maniacii vitezei, acei "street racers" amatori de senzații tari.

Veți putea conduce pe furtună sau viscol, prin uragane sau tornade, totul fiind însoțit de urlatul prelung al sirenelor de poliție. Și că tot veni vorba de sticleți, aceștia au fost

dotati și cu elicoptere, arestările fiind făcute prin metode mai mult sau mai puțin legale. Mașinile vor avea posibilitatea de upgrade (aici nu se dau detalii, dar ce frumos ar fi să ai acele superbe "frumoase americane", cu motoare supraalimentate). Tot la capitolul mașini vom vedea modele de vis ca Ferrari F50, Lamborghini Murcielago, Dodge Viper, Chevrolet Corvette sau Porsche 911, per total fiind peste 20 de mărci consacrate. Cursele se vor desfășura pe circa 12 circuite, toate având traficul de rigoare inclus. În afară de mai sus-menționatul "career mode", mai există "championship mode" și "hot pursuit", alte moduri putând fi deblocate câștigând anumite curse.

Cât despre multiplayer, producătorii (Black Box) nu au dat amănunte, dar probabil va putea suporta split screen, sau chiar posibilitatea de a juca online. Black Box pare de altfel să-și fi propus imposibilul: revitalizarea seriei NFS, prin readucerea acelei senzații de viteză pe care o aveai jucând primele trei părți ale seriei, dar și realizarea unui motor grafic capabil de un realism împins la limita extremă. Dacă vor reuși, o să le ridicăm un altar, vom aprinde mirodenii și vom zice precum francezii: "Chapeau!". Din nefericire, varianta pentru PC va apărea la ceva timp după cea de PS2, urmând să fie anunțată cel mai probabil la E3 2002.



SOLDIER OF FORTUNE 2

FPS

Soldatul furtunii de noroc:

mai însângerat, partea a 2-a

Format: PC • Producător: Raven • Publisher: Activision • Distribuitor: -

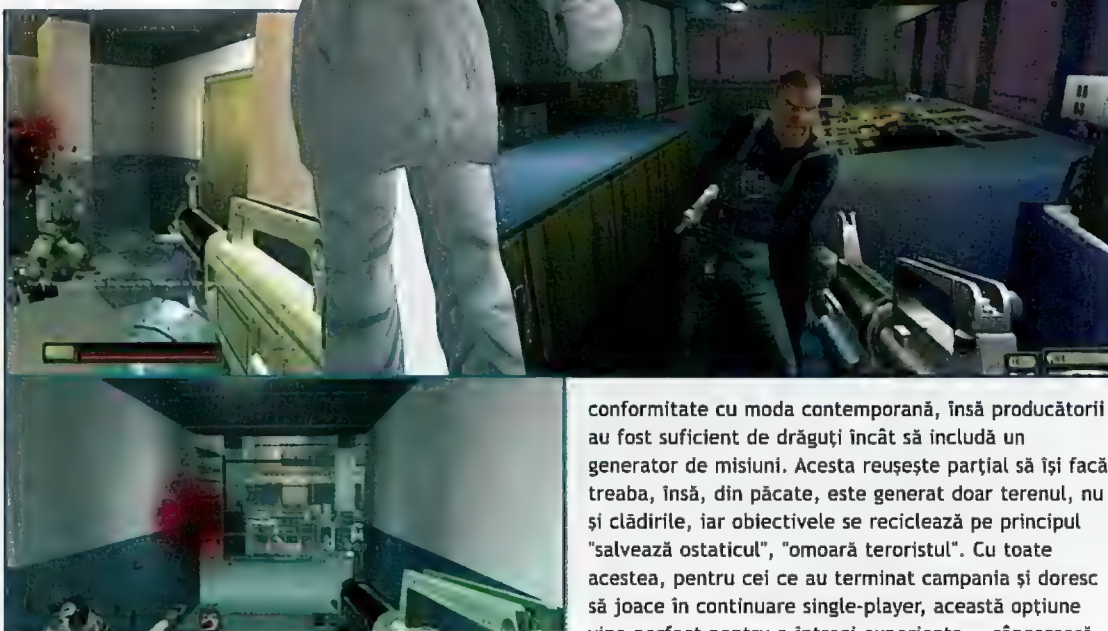
Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 700Mb

PRIMUL

joc din serie a reușit să obțină o faimă mondială nu pe baza subiectului său, cât mai degrabă pe baza oportunităților de dezmembrare a oponentilor în multe părți tremurânde și, în genere, însângerate. Acțiunea și povestea propriu-zisă nu aveau adâncimi beletristice, însă nici nu erau o scuză pentru desfătarea vizuală. Una peste alta, a reușit să prindă. Anii au trecut, anotimpurile la fel, iar Raven Software a decis că ar cam fi timpul să mai jucăm încă o dată rolul vajnicului erou cu voce răgușită, John Mullins. În mod deloc suprinzător, acesta are la bază o persoană reală, multimedială cu aur pentru bravură, curaj și restul lucrurilor de aceeași factură. Revenind la treburile noastre virtuale, povestea din jocul publicat de Activision este una simplă și în conformitate cu reglementările actuale legate de istorisirile cu teroriști și salvatori, ea putând fi rezumată în câteva cuvinte: bio-terorism, virus, Tarzan bate oamenii răi. Simplu și autoexplicativ. Din fericire, lucrurile nu se rezumă doar la atât, atmosfera fiind setată prin secvențe cinematice din timpul jocului bine realizate, ce dispun și de aportul calitativ al unor voci foarte reușite. Am fost real surprinși de modul plăcut uscat în care începe jocul și de dezvoltarea poveștii de-a lungul său, însă feeria însângerată și multitudinea de animații de moarte, lovitură, rană și așa mai departe nu ne-au permis o cufundare lină în aceasta. Căci dacă este ceva ridicol în acest joc, accentul pus pe violență este cel pe care îl arată degetele noastre abile în a critica.

VIZUAL

Raven Software a reușit să se specializeze în ultimii câțiva ani pe reciclarea motorului grafic de Quake 3. Voyager: Elite Force, Jedi Knight 2 și acum Soldier of Fortune 2, toate sunt bazate pe acesta. Însă plângeri nu sunt, căci în mâinile micilor vrăjitori și a tastaturilor lor fermecate, locațiile prind viață, texturile sunt bine



realizate, iar modelele detaliate și dispunând de ultima versiune a tehnologiei proprietare Raven, Ghoul II, cea responsabilă de varietatea de moduri în care zboară bucățile din inamici. Membre, bucăți de piept, cap, mâini, picioare, sânge vaporos, toate sunt prezente pe micul ecran, actori principali în acțiunea trepidantă. Redus la absurd, s-ar putea spune că la un moment dat devin chiar distractive această distrugere și modul în care fiecare tip de damage dă un alt efect. Însă odată absurdul depășit, toată această teavură scade din frumusețea jocului, sau a brumei de povești de care dispune. Continuând cu sfera grafic-vizuală, cei de la Raven au reușit să facă o treabă bună și în ceea ce privește modelarea armelor, fiind folosite imagini digitale ale variantelor reale pentru texturare și având fiecare un număr de 3.000 de poligoane, lucru destul de impresionant, însă scăzător de fps-uri pentru cei cu sisteme mai apropiate de bariera minimă. Jocul face abuz în același timp de efectele prezente și în casele noastre odată cu apariția chipset-urilor GeForce3 și 4, începând cu ceața, iluminarea și terminând cu variate efecte speciale.

În ceea ce privește subiectul, o adiție este notabilă și anume pilotarea vehiculelor. Nu foarte dezvoltată, însă ușoară și binevenită. Al-ul inamicilor a primit și el un major upgrade, printr-un sistem de scripting tot proprietar celor de la Raven, pe numele său de buletin LICH, sistem ce se bazează pe nu mai puțin de nouă (!) variabile. Inamicii își folosesc auzul, vederea, pornesc alarme, se ascund, atacă în haită, vânează căprioare (și se pare că odată cu viitorul patch vor face și cartofi prăjiți). Și nimic nu este mai umilitor decât o linie de cod aruncându-ți un flash în ochi ca apoi să te doboare cu două-trei gloanțe bine țintite.

Misiunile se termină destul de repezori, în

conformitate cu moda contemporană, însă producătorii au fost suficient de drăguți încât să includă un generator de misiuni. Acesta reușește parțial să își facă treaba, însă, din păcate, este generat doar terenul, nu și clădirile, iar obiectivele se reciclează pe principul "salvează ostaticul", "omoaie teroristul". Cu toate acestea, pentru cei ce au terminat campania și doresc să joace în continuare single-player, această opțiune vine perfect pentru a întregi experiența... sângeroasă.

Pe partea de multiplayer, Soldier of Fortune 2 este destul de... CounterStrike. Armele sunt ușor de recunoscut, fiind prezente modelele de M4A1, AK74, USSOCOM, M60, M3A1, grenade de tot felul, USAS12 Shotgun și multe altele. Reculul armelor este tratat destul de superficial însă, și după o perioadă deloc lungă de exercițiu trasul devine o formalitate. Există opțiuni multiple pentru modul de foc, cu automat, foc-cu-foc sau semi-automat, lucru care simplifică chiar și mai mult duelul dintre doi jucători. Din păcate, acest lucru nu permite dezvoltarea unui skill în ceea ce privește trasul cu armele și astfel se pierde cam jumătate din frumusețea jocului multiplayer. În rest lucrurile sunt foarte asemănătoare, atât ca interfață cât și ca idee, cu CounterStrike-ul. Există radar-ul care oferă date legate de poziția coechipierilor, comenzile radio nelipsite și armele asemănătoare. Iar unul dintre modurile de joc, Infiltration, este o variantă a Defuse-ului combinată cu câteva elemente din Assassination, numai că aici, cei care trebuie să care pachetelul sunt baiieții buni, și nu trebuie să îl arunce în aer, ci să îl ducă în siguranță în zona de extracție, totul fiind bazat pe un sistem de runde, fără respawn în momentul morții. Potențialul există, însă doar viitorul va fi cel ce va decide dacă pe partea de multiplayer Soldier of Fortune are vreo șansă să concureze CounterStrike-ul.

Per total, jocul este unul destul de reușit, cu o poveste relativ interesantă, plină de acțiune, cu mult sânge și membre împrăștiate, un level design de calitate și o anumită calitate vizuală inerentă motorului grafic folosit. Un joc de weekend.

Verdict XtremPC
Doar cu puțin mai bun decât originalul.

7 / 10

Adventure

SIMON THE SORCERER 3D

Vrăjitorul cel amuzant s-a transformat într-un broscoi dizgrațios

Format: PC • Producător: - • Publisher: Simon&Schuster interactive • Distribuitor: N/A

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8Mb • HDD: 300Mb

TREBUIE să mărturisim că l-am așteptat cu interes.

Titlurile anterioare au fost interesante la vremea lor, și promisiunea unui adventure amuzant ne-a făcut să încercăm timizi jocul celor de la Simon&Schuster Interactive. O greșeală de dimensiuni colosale.

Simon the Sorcerer 3D este genul de joc care se străduiește cu încăpățănare sinucigașă să vă aducă aminte, cel puțin o dată pe minut, că sunt o mulțime de alte lucruri mult mai plăcute pe care le-ați putea face: să vă băgați capul în cuptorul cu microunde sau să vă bateți cuie în genunchi, de exemplu.

Din punct de vedere grafic, jocul pare a fi construit din piese LEGO. Și până și ele ar fi fost mai rotunjite, pentru a proteja copiii între 3-5 ani care s-ar juca cu ele. Ansambluri colțuroase de poligoane (și am denumit astfel personajele) se deplasează prin animații smucite într-un decor lipsit aproape în întregime de detalii semnificative, spoit dintr-o singură mișcare cu texturi spălăcite și mult prea luminoase. În mod inconștient, producătorii au inclus și posibilitatea de a vedea jocul dintr-o perspectivă first-person, care aduce tot acest coșmar pixelizat despre care vă vorbeam mult mai aproape și vă dezvăluie fiecare aspect al său. Dacă încă mai aveți îndoieli, atunci precizăm clar: grafica este un mare minus.

Sistemul de control construit parcă special pentru a irita jucătorii și autopозиționarea abulică a camerei vă vor face să vă urcați pe pereți, asta dacă nu ați amețit și trebuie să vă mulțumiți cu statul pe podea. Ce face lucrurile de zece ori mai neplăcute este că veți petrece majoritatea timpului plimbându-vă prin locațiile vaste ale jocului, fără să știți încotro trebuie să mergeți. Simon the Sorcerer 3D ignoră cu desăvârșire o regulă de bază a jocurilor de aventură: întotdeauna sugerează-i jucătorului ce trebuie să facă în continuare. Simon&Schuster Interactive au încercat să reducă linearitatea specifică jocurilor de aventură prin eliminarea unui sfârșit predefinit și introducerea de libertate în alegerile pe care le face jucătorul. Nu reușește decât să vă facă să vă pierdeți definitiv și irevocabil în povestea puerilă pe care, ca și vocile alese, nu merită să le pomenim, pentru că s-ar aduna prea multe minusuri.

Să nu credeți că nu am încercat să îl apreciem. Am încercat atât de mult încât ne-a crescut tensiunea și a început să ne curgă sânge din nas. Dar până și umorul din seriile anterioare s-a pierdut și a fost înlocuit pe furis

cu bancuri în stil Vacanța Mare, pline de aluzii obscene la incest și sex cu și între călugărițe sau auto-ironii banale, gen "This looks like the typical fantasy golem to me".

Există jocuri care sunt ca un câine cu un picior rupt: șchioapătă, însă își trăiesc în continuare viața lor amărâtă. Simon the Sorcerer 3D are atâtea picioare rupte încât concurează cu un miriapod călcat de un compresor. Lăsați-l să moară în pace.

Verdict XtremPC
Stați departe de el.

4 / 10

Might & Magic ^{RPG} IX

Cea de-a doua dezamăgire de la 3DO

Format: PC • Producător: 3DO • Publisher: 3DO • Distribuitor: Best Distribution

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 600Mb

APARIȚIA unui nou titlu Might & Magic ar fi trebuit să aducă bucurie în rândurile fanilor seriei. După o lungă așteptare, iată-l poposind pe birou, frumos ambalat, cutia prezentând un colț roșu care te informează că ești de acum membru al ezotericei ghilde Might & Magic, înscrierea gratuită costându-te 10\$. Iar acesta este doar începutul șirului interminabil de vești ciudate care ne-au sosit la ușă o dată cu deschiderea cutiei. Următorul lucru pe listă sunt cerințele fantasmagorice de sistem, noi urându-le succes jucătorilor masochiști care vor avea pretenția ca jocul să ruleze pe sistemul care să îndeplinească cu strictețe condițiile minime propuse de cei de la New World Computing.

Intrând în jocul propriu-zis, o introducere ce copiază cu conștiințiozitate o carte de colorat pentru copii de grădiniță, ce se vrea probabil o trăsătură de mare originalitate, face o încercare timidă de a te introduce în atmosfera acestui nou titlu al seriei, un ghid invizibil debitând cu aplomb o serie de platitudini filozofice privind ciclurile istorice și soarta eroilor naționali cu vagi referiri la „Miorița” în versiunea scandinavă. După îndurarea acestui supliciu, jucătorul poate purcede cu răvnă la crearea grupului de pseudo-eroi cu ajutorul cărora va încerca să îndeplinească scopul nemărturisit al jocului, respectiv eludarea serviciului militar pe motiv de instabilitate mentală. Numărul de portrete este extrem de redus, ca și cel al raselor disponibile (dwarf, elf, human, half-orc), iar alegerea clasei este foarte simplă, producătorii luând foarte în serios titlul jocului și oferind doar două clase la pornire: Fighter și Initiate. Avansarea în nivel atrage după sine specializarea claselor, prin îndeplinirea unor misiuni specifice (promotion quests). Va trebui însă să fii foarte atenți pe care din aceste misiuni le acceptați, pentru că o alegere greșită v-ar putea transforma personajul într-un mod indezirabil. Sistemul de spellcasting se dezvoltă ca și cel de abilități, progresiv. Dacă la început nu ai decât două alegeri (Elemental/ Spirit Magic, Light/Dark Magic), acestea se vor diversifica pe parcurs. Un curs de prim ajutor este obligatoriu pentru toți novicii în ale magiei, dar avansarea în acest tip de medicină alternativă este doar a celor ce au îmbrățișat cariera de vindecător. Magiile pot fi însușite doar în anumite orașe, șase la număr. Descoperirea din mers a diverselor abilități și magii pare un element definitoriu al acestui titlu, același lucru întâmplându-se și cu povestea. La începutul jocului te trezești față în față cu un personaj ce pare a fi strămoșul comun al tuturor membrilor echipei, acestuia fiindu-i conferit cu afecțiune apelativul generic de „grandpa”, care nu face nici un efort să te lamurească de scopul și durata vizitei. După o lungă excursie de acomodare cu împrejurimile ce joacă și rolul de tutorial, primul indiciu apare cu ocazia întâlnirii cu proverbiala vrăjitoare din pădure, care te va însărcina cu reunirea celor șase clanuri din Chedian, pentru a opri hoardele beldoniene conduse de Tamur Leng. Echipa ta va îndeplini



sarcini simple și de rutină, asemănătoare cu activitățile zilnice ale poștașilor, lucrătorilor la deratizare sau funcționarilor la biroul obiecte pierdute-găsite și pierdute din nou. Toate acestea vor aduce oarecare siguranță financiară, dar și experiența necesară avansării în nivel, precum și o incredibilă cantitate de plictiseală. Astfel, avansarea în nivel reprezintă o adevărată aventură, găsirea celor care te pot transforma din broscuță în prinț fiind un proces îndelungat și anevoios, asemănător sinuciderii lente, NPC-urile însărcinate cu aceasta nedeosebindu-se cu nimic



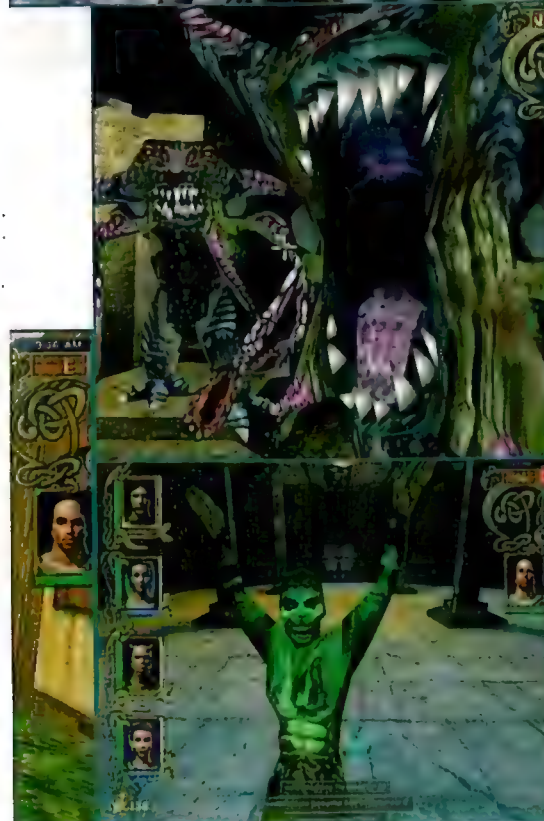
de cetățenii obișnuiți... Procesul de căutare îndelungată se manifestă și în cazul celor 60 de misiuni (un număr mult mai mic decât cel din titlurile precedente), informațiile primite de la cei care te însărcinează cu aceste misiuni fiind aproape inexistente. Astfel, căutarea locației corecte îți ia mai mult timp decât rezolvarea efectivă a misiunii, totul fiind complicat de hordurile interminabile de monștri ce sunt ferm hotărâți să-ți ofere un bilet către veșnicele plaiuri ale vânătorii, costurile de revenire pe pământ fiind suportate în întregime de jucător. Cel ce va rezista pe parcursul unei întregi zile de jucat Might&Magic 9 va fi recompensat cu misiuni mult mai interesante, posibilitatea de a-și seta personajele, o diversificare a monștrilor și locațiilor, iar muzica repetitivă de până atunci va fi înlocuită cu una mai atmosferică și mai antrenantă. Cu toate acestea, jocul rămâne la nivelul de plimbare interminabilă prin diverse catacombe, întreruptă de ocazionale excursii prin orașe. Și că tot veni vorba, acestea arată destul de bine, putându-se explora și interiorul clădirilor, cu toate că mare lucru nu este de văzut, toate fiind suspect de pustii, ceea ce creează un sentiment măgulitor că există doar pentru folosința ta, singurul motiv pentru care proprietarii nu au tras obloanele fiind că te așteptau pe tine pentru a juca micul lor rol în poveste. Lovitura dureroasă vine în momentul în care ieși din oraș, peisajul va fi probabil creat de un nostalgic al suprarealismului cu puternice tendințe psihotice și din nefericire "incontestabilele" calități ale motorului grafic LithTech sunt reduse la zăgăritul uniform al tuturor locațiilor disponibile și la un comportament extrem de bizar al texturilor. Acestea din urmă sunt întunecate și cețoase, făcând localizarea unor obiecte și butoane greu de realizat. Aspectul monștrilor variază de la straniu la penibil, de la jeleuri uriașe până la caracatițe arboricole, iar toate modelele par a fi realizate cu același număr regulamentar de trei poligoane. Toate aceste probleme grafice fac ca orientarea în teren să fie destul de dificilă, funcția de automat existent fiind aproape inutilă,

dat fiind că nu poți însemna locațiile și nici nu poți face scrolling pe harta respectivă. Cele trei titluri precedente au avut un artwork de calitate mult superioară, grafica 2D a acestora părând minunată comparativ cu ceea ce se vede în Might&Magic 9 și mult mai potrivită cu acest gen.

Jocul dă o senzație de nefinire, părând făcut la normă, timpul scurs de la anunțarea jocului până la apariția lui fiind relativ scurt, lipsa unor graficieni și a unor game designeri care să știe cum să folosească motorul grafic la capacitatea maximă a acestuia fiind evidentă pe tot parcursul jocului. Calitatea tuturor aspectelor, cu prea puține excepții, variază de la slab la mediocră, iar fanii seriei vor avea o teribilă dezamăgire, cei de New World Computing reușind o performanță unică în istoria jocurilor pentru PC: aceea de a o da în bară cu două titluri într-un interval foarte scurt. Și dacă Heroes of Might and Magic păstrează anumite calități indiscutabile, același lucru nu se poate spune și despre Might and Magic 9 ce suferă o înfrângere totală în fața unor apariții ca Elder Scrolls 3: Morrowind, Dungeon Siege sau chiar Wizardry 8.

Verdict XtremPC
Spiritul seriei s-a pierdut.

6 / 10



Multiplayer FPS

COUNTERSTRIKE 1.4

Versiunea anterioară va mai rămâne standardul ceva vreme

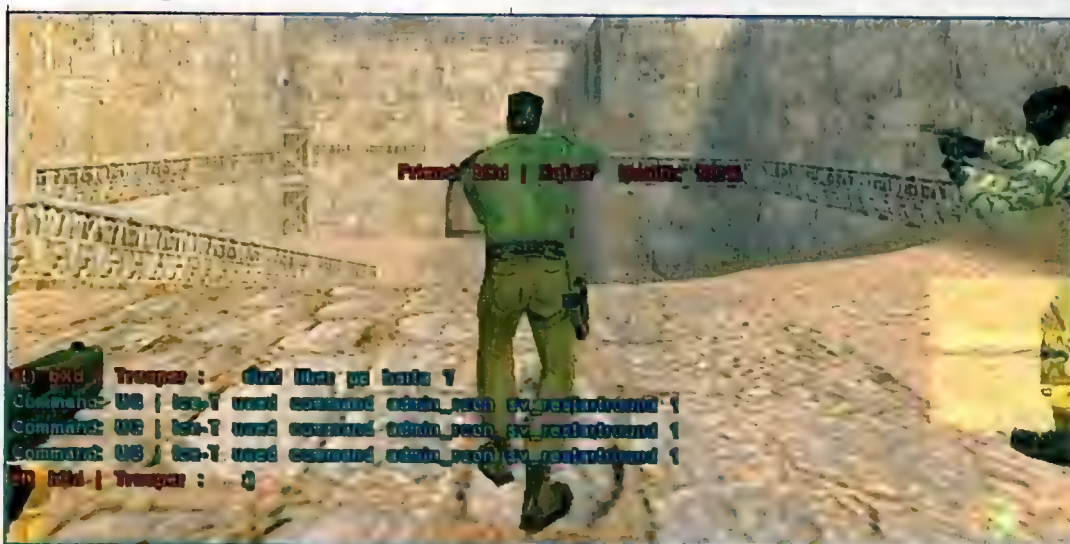
Format: PC • Producător: *** • Publisher: *** • Distributor: N/A

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 150Mb

APARIȚIA ultimei versiuni a popularului mod de Half-Life, CounterStrike, a însemnat pentru două zile căderea a câteva zeci de site-uri legate de acest fenomen, sub presiunea fie a celor ce transferau de pe Internet cu spor, fie a celor ce apăseau de zor butonul de refresh pentru a prinde un loc în lista de download. Aproape 300 de Terabiți au fost transferați în primele patru zile, cele 10 milioane de jucători rezeșându-se oriunde găseau un mirror cu un transfer decent pentru a pune mâna pe CS 1.4. Metoda aceasta de distribuție nu a fost fără urmări, un studiu realizat de un site de specialitate arătând o scădere cu aproape 1,5 milioane a numărului jucătorilor în această perioadă (cei ce nu au reușit să transfere de pe Internet sau le mergea prea prost și au preferat să mai aștepte), plus umplerea până la refuz a conexiunilor celor ce ofereau mirror-uri. Multe site-uri de news-uri (xsreality.com, shackes.news, geekboys.org) au fost ori căzute, ori au rulat versiuni html cât mai simple pentru a reuși să rămână online.

Noua versiune a fost primită cu destulă reticență, ea aducând multe schimbări. Printre cele mai notabile sunt: perfecționarea hitbox-urilor, pierderea de viteză după fiecare săritură, modificarea acurateții pistoalelor în crouch-jump, modificarea acurateții armelor în mișcare, introducerea crosshair-ului dinamic, scăderea vitezei de mers, scăderea vitezei de schimbare între arma principală și pistol, introducerea unei noi versiuni îmbunătățite de HLTV și introducerea opțiunilor acesteia și pentru modul Spectator.

Aceste schimbări nu au fost foarte bine primite, ele modificând destul de mult acțiunea prin imposibilitatea săriturii succesive, prin faptul că vechile metode și tehnici de tras nu prea mai funcționau (în 1.3 crouch-ul nu era necesar pentru a trage bine, trasul din mișcare fiind perfect posibil). De asemenea s-a introdus o întârziere a zoom-ului pentru armele de depărtare (rifles/snipers), acesta nemaiintrând în ecuație decât după ce arma este în poziție, adică după ce animația de poziționare s-a terminat. Au fost introduse două noi hărți,



cs_havana și de_chateau, ambele arătând foarte bine, însă experiența anterioară (de_storm/de_torn) a dovedit că un level design "frumos" nu este necesar ca o hartă să fie considerată bună de către comunitate. Au mai fost modificate câteva elemente ținând de iluminarea unor hărți (de_train) aceasta devenind mai luminoasă, și în general, ca la orice update, multe lucruri au fost îmbunătățite, schimbate sau au dispărut, toate însumând o listă mult prea lungă pentru a fi prezentată aici.

Interesantă a fost reacția comunității "profesioniste", ce a adresat o petiție producătorilor Valve, pentru a rezolva problema

mersului, a switch-ului și a imposibilității de a te mișca atunci când plantezi o bombă, altă echipă nemaiputând-o "arunca" într-un loc mai ușor de apărut. Switch-ul, de pildă, nu mai permite realizarea așa-numitului "power sniping", cu treceri succesive rapide între awp și pistol, și lovituri cu zoom sau fără, urmate de două, trei gloanțe de pistol. Un sniper ce a dat legshot poate fi o victimă sigură căci durează aproape o secundă până se schimbă pe pistol, timp suficient pentru oricine să îl doboare. Micșorarea vitezei de mers este o altă problemă, ce încetinește și mai mult jocul, iar problema legată de acuratețe și crouch-jump aruncă pe fereastră și ultima urmă de spectaculozitate pentru neofiți.

Timpul însă vindecă de obicei toate plângerile legate de noile versiuni de CS, aceeași poveste repetându-se la fiecare apariție nouă. La rece vorbind, 1.4 este cea mai bună versiune de până acum din punct de vedere competițional, reușind să facă obligatorie necesitatea existenței unei munci de echipă bine pus la punct și a unor scheme pre-stabilite și exersate.

Verdict XtremPC
Încă nu va prinde la public.

8 / 10

EXCELENȚĂ ȘI PASIUNE

APRILIE 2002

AUTO & Stil

PREȚ 44.500 ₴

BMW
CS 1

FERRARI
575 M MARANELLO

PORSCHE
CAYENNE

ALFA ROMEO
BRERA



eveniment

SALONUL AUTO de la

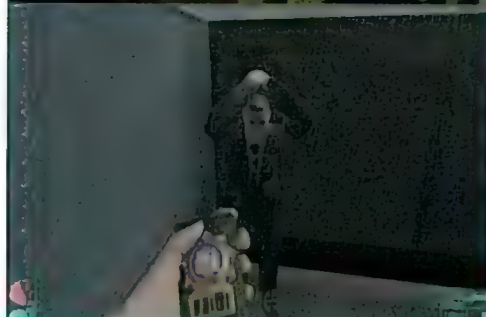
GENEVA

DIE HARD FPS Nakatomi Plaza

John McClane se întoarce la începuturi

Format: PC • Producător: Piranha Games • Publisher: Fox Interactive • Distributor: Best Distribution

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 400Mb



CEI care nu au văzut seria de filme Die Hard, sau măcar primul film din serie, sunt rugați să coboare din vagoane. Nu este un film de artă, nu este alb-negru, nu este "Fabulosul destin al lui Amelie Poulain" și nici "Titanic", dar este un film de acțiune pur sânge și merită toate aplauzele pentru că nu face compromisuri. Și având în vedere că FPS-ul celor de la Piranha Games pornește de la premisa că sunteți fani ai filmului sau că măcar l-ați văzut, nu are rost să vă complicați cu el: fără spiritul filmului care să îl anime, Die Hard: Nakatomi Plaza este un joc mediocru.

Mulți au afirmat că jocul nu este nici măcar în spiritul filmului, și recunoaștem că și noi

ne-am fi așteptat la utilizarea motorului grafic de Max Payne, care ar fi dat posibilitatea generării unor efecte tip aruncare în picaj slow motion cu triplu șurub, așa cum ne-a obișnuit John Woo. Din păcate însă, Die Hard: NP folosește motorul Lithtech. Știm din specificațiile tehnice că acest motor este performant, însă majoritatea titlurilor de până acum ne-au demonstrat că trebuie să și știi să îl folosești. Doar No One Lives Forever și Alien vs Predator 2 au reușit să depășească aparentele dificultăți și să creeze o experiență de joc meritorie. Nu același lucru se poate spune despre Die Hard: Nakatomi Plaza. Jocul este parcă nefinisat, lipsit de detalii semnificative (atât în privința texturilor, cât și în cea a designului interior al nivelurilor).

Din punct de vedere arhitectural, jocul este măcar credibil dacă nu atractiv. Turnul Nakatomi este creat în detaliu și în mod logic. Succesiunea de tranziții etajul 30 - parter, acoperiș-subsol și alte variații este iritantă uneori, însă în mare parte jocul încearcă să urmeze linia filmului. Părerea noastră este că greșește amintindu-ți mult prea des că este un joc. Poate părea paradoxal, însă am fi preferat să ne luptăm cu zece-doisprezece adversari foarte puternici și inteligenți decât cu armata de teroriști ce pare că nu se mai termină din Die Hard: Nakatomi Plaza. Chiar dacă teroriștii din film ar fi venit cu toate rudele și toți prietenii și tot nu ar fi ieșit atât de mulți la numărătoare. Mirați, nu putem să nu ne punem întrebarea naturală: cum au încăput toți într-un singur camion? Poate Piranha Games a inventat o nouă rețetă: teroriști instant la plic - doar adăugați apă.

Să nu insistăm prea mult pe acest detaliu pentru că am părea cusurii. Să trecem la prezența celor trei indicatori separați de sănătate: inima, plămânii și creierul. O modalitate excelentă de a complica inutil un joc căruia i-ar fi stat mai bine simplu. Sănătatea generală (inima), o mai înțelegem, însă stamina (plămânii) și moralul (creierul) sunt două cireșe strepezite pe tort. Scopul lor este ușor de stabilit după ce alergați/săriți și împușcați câțiva inamici sau

sunteți împușcați la rândul vostru. Dar cui îi pasă? Noi cel puțin ne doream un joc de acțiune, nu un simulator de joc de acțiune. În plus jocul este extrem de linear și nu aduce nici un pic de tensiune: mai toate ușile sunt încuiate, drumul către țintă fiind unic, inamicii nu au mai deloc inițiativă, nimic nu te surprinde, rutina devine frustrantă. Doar câteva secvențe de acțiune mai bine puse la punct, deși scriptate din belșug, mai întrerup marea de banalitate. Secvențele cinemate in-game sunt copiate după secvențe din film, nepotrivirile cu jocul fiind chiar flagrante uneori (de exemplu scena în care John McClane îi aruncă un cadavru pe mașină polițistului și îi spune că este al doilea terorist pe care l-a omorât, deși de fapt în joc a mai omorât vreo două duzini înainte).

Momentul în care trupele SWAT intră în clădire și îl iau pe McClane drept terorist este o adăugire originală, însă din păcate aduce prea mult cu secvența din Half Life când Freeman este luat în țintă de soldații din trupele speciale. Nimic nu le iese cum trebuie celor de la Piranha Games, nici măcar vocile, care sunt o umbră palidă a celor din film, care aveau acel "je ne sais quois" ce le făcea atractive, fie că era vorba de cea a lui Bruce Willis, cea a polițistului negru sau cea amenințătoare a lui Hans Grueber. Doar aprecierea pentru film vă va face să încercați să terminați jocul, însă chiar și dacă veți rezista până la sfârșit, vă asigurăm că Die Hard: Nakatomi Plaza vă va lăsa un gust amar de surogat.



Verdict XtremPC

Nu este ceea ce ne-am fi așteptat.

6 / 10

Tony Hawk Pro Skater 3

Sport / Arcade

Eroul pasionaților de skateboarding revine

Format: PC • Producător: Neversoft Entertainment • Publisher: Activision • Distribuitor: Best Distribution

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 300Mb



ÎNCEPÂND cu anul 1999, când succesul primului născut din seria aventurilor virtuale ale skater-ului Tony Hawk le-a demonstrat producătorilor că se află pe calea cea bună, aceștia s-au străduit cu fiecare continuare să îmbunătățească rețeta. Ca rezultat, jocul ce a făcut mii de adepți pe toate platformele pe care a fost jucat, în special pe console, a primit fabuloasa cifră 3 în coadă, alături de câteva schimbări menite să facă ravagii în programul regulat de masă și somn al gamerilor amatori de sporturi extreme.

Așa cum era de așteptat, varianta de PC are atât plusuri cât și minusuri față de versiunile de PSOne, PS2, Xbox, GameCube și GBA. Jocul fiind inițial proiectat pentru controllerul Dual Shock 2 al PlayStation-ului, utilizarea unui gamepad decent va scuti jucătorul de multe frustrări, cu toate că implementarea controlului prin intermediul tastaturii este remarcabil. În plus, sunt suportate marea majoritate a joystick-urilor pentru PC, iar prin intermediul unui convertor USB vă puteți juca și cu Dual Shock 2. În ceea ce privește grafica, diferențele notabile față de consolă nu sunt surprinzătoare, date fiind posibilitățile platformei PC. Desigur, nu poate decât să ne bucure faptul că rezoluția maximă de 1280x1024x32 este de 4 ori mai bună decât orice se poate atinge pe o consolă, că animațiile sunt mult îmbunătățite față de versiunile precedente și că nivelul de detaliu al



texturilor este considerabil mai mare, dar există și aici probleme - avatarul nostru în ale skateboarding-ului rămânând de câteva ori împotmolit printre poligoanele vreunei zone. Marea atracție rezidă însă, în extinderea remarcabilă a părții de multiplayer, ce suportă 8 jucători pentru partidele pe Internet sau în LAN, de 2 ori mai mulți față de versiunea de consolă, cu nu mai puțin de 8 moduri de joc (King of the Hill, Graffiti, Capture the Flag, Trick Attack, Slap!, Free Skate, Control the Zone, Keep Away). Se pare că de data aceasta producătorii au plecat urechea la doleanțele fanilor ce au acuzat în versiunea anterioară a jocului lipsa practic cu desăvârșire a modului multiplayer, dat fiind că permitea doar 2 jucători, în LAN, iar codul era extrem de prost.

Dar cu toate tentațiile multiplayerului, incluzând posibilitatea schimbului de niveluri și



skateri creație proprie, modul single-player rămâne cel mai ademenitor, pasibil să răpească multe ore din timpul dedicat (teoretic) învățatului pentru teze sau examene. Pentru neinițiați, cei de la Gearbox Software au prevăzut un tutorial care să-i familiarizeze cu diverse mișcări simple, precum și un mod Free Skate care să le permită să-și perfecționeze tehnica. Dar dacă vreți să vă bucurați de întregul potențial al lui THPS 3, puteți alege oricând unul dintre cei 13 skateri disponibili și să vă avântați în Career Mode. Există și aici schimbări mai mult sau mai puțin semnificative, iar impresia de ansamblu este una excelentă - un subiect turbat, 8 niveluri minuțios executate și extrem de variate, nenumărate lucruri de descoperit (obiecte, personaje ca Darth Maul sau Wolverine, skateboard-uri), puncte de colectat și recorduri de doborât. Atmosfera este teribil de realistă, nivelurile animate de pietoni, muncitori, mașini, verigi și alte dihanii ce vă vor aclama manevrele mai spectaculoase și vă vor lua în râs aterizările ratate. Cei ce se simt cu inșignă de profesionist pe bască pot încerca să transforme cele 2 minute ale unui nivel într-un lanț continuu de figuri, dispunând pentru aceasta de panoplia completă de mișcări a versiunilor anterioare, precum și de o manevră nouă, numită revert.

Atât pentru veteranii seriei cât și pentru novici, THPS 3 se dovedește a fi un joc extrem de incitant, contribuind temeinic la creșterea nivelului de adrenalină, la spectaculozitatea figurilor și a săriturilor de pe trotuar pe rampă, de pe scară pe conductă, din lac în puț, precum și ritmul foarte alert, subliniat de o coloană sonoră bine aleasă, pe care apar nume ca Motorhead, The Ramones, Method Man sau Xzibit. Se poate remarca ușor că producătorii au depus un efort considerabil dezvoltând fiecare aspect al jocului și aducându-l cât mai aproape de perfecțiune.

Verdict XtremPC
Luați-vă un skateboard.

8 / 10

THE SIMS: Vacation Sim life

Micii omuleți pleacă în vacanță

Format: PC • Producător: Electronic Arts • Publisher: Electronic Arts • Distribuitor: Best Distribution

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 300Mb

ÎNCEPÂND de la apariția sa în 2000 și până în prezent, simulatorul de activități casnice al celor de la Maxis s-a menținut în printre primele 10 cele mai bine vândute jocuri din lume. Treptat, i s-au adăugat diverse add-on-uri ce i-au împărțit succesul, cel despre care vom vorbi în cele ce urmează fiind al patrulea pe listă. Plini de grijă părintească pentru micuții simși blazați de atâtea petreceri și întâlniri romantice, producătorii s-au gândit să le lărgescă puțin orizontul cultural, oferindu-le o vacanță mai mult sau mai puțin meritată.

Așa că acum le puteți aranja liniștiți prin telefon un sejur virtual pe o insulă ce se străduiește să mulțumească cele mai variate gusturi în materie de climă, relief și grad de civilizație. Familiilor dornice de tropăit pe coclauri li se pun la dispoziție 9 zone împărțite gospodărește în funcție de altitudine: într-un peisaj montan cât mai aproape de stratul de ozon, în mijlocul codrului strămoșesc sau pe plaja cu iz tropical. Spre marea bucurie a jucătorilor cu velleități de arhitecți peisagiști, toate zonele sunt în întregime ajustabile, iar dacă nu aveți răbdare, puteți alege oricând din nenumăratele creații ale fanilor disponibile pe Internet ceva care să vă mulțumească simțul estetic.

Ca un add-on ce se respectă, The Sims: Vacation nu oferă doar noutatea unui nou spațiu de zbeguială, ci și peste 125 de noi obiecte, unele din ele selectate dintre cele create de fani, modele de tapet și pardoseală, 3 personaje ce se străduiesc să-i amuze și să-i binedispună pe vizitatori, numeroase activități de grup și 40 de noi

modalități de interacțiune socială ce adaugă un plus considerabil de complexitate jocului. În același timp, au fost introduse două concepte inedite, cărțile poștale și suvenirurile. Acestea din urmă pot fi cumpărate, găsite, câștigate cu ocazia practicării diverselor jocuri, concursuri și surprize-surprize sau oferite ca premiu pentru menținerea bunăstării și fericirii simșilor un timp mai îndelungat, iar la întoarcerea din vacanță vor constitui subiectul unor reverii nostalgice sau al unei conversații înșuflețite cu prietenii.

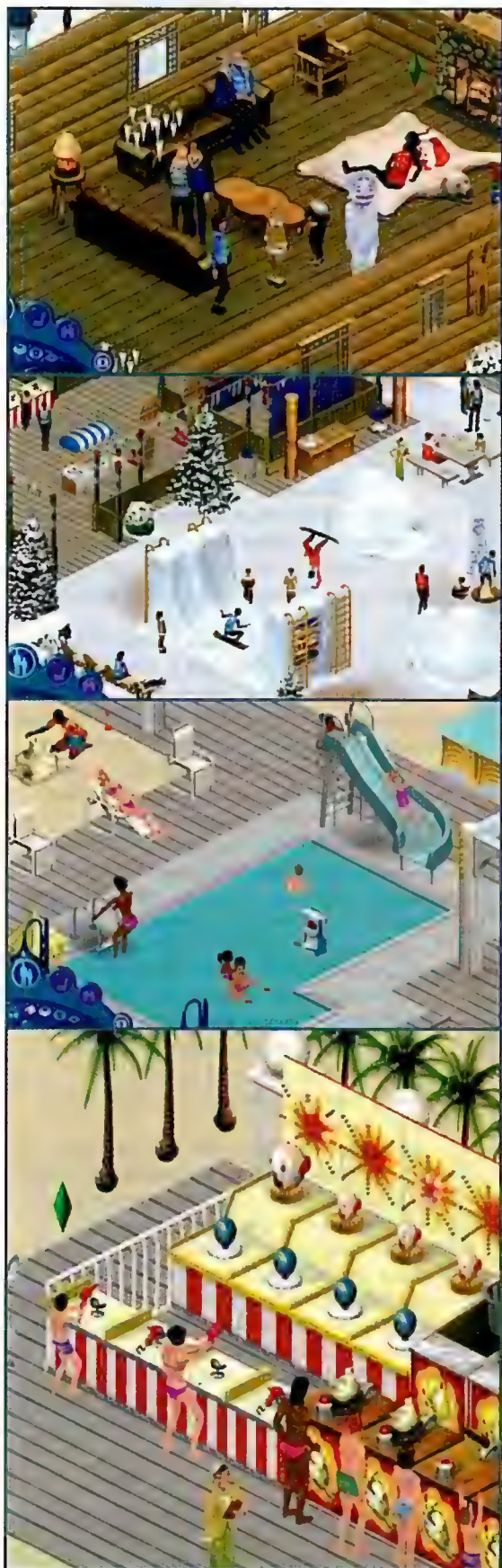
Fanii seriei vor fi încântați să descopere un nou aspect al vieții creațiilor lor virtuale, urmărindu-le cum se bat cu bulgări de zăpadă, pescuiesc, joacă volei și își fac noi amici lângă un veritabil foc de tabără. În ceea ce îi privește pe novicii în materie de The Sims, aceștia nu vor avea nici o problemă în a învăța rapid conceptele jocului și în a se descurca lejer cu interfața simplă și intuitivă, rămasă aproape neschimbată față de jocul original.

Un alt element păstrat intact de către creatori este aspectul grafic, familiar de acum multora dintre noi, al personajelor colțuroase cu pretenții de tridimensionalitate ce evoluează pe fundaluri bidimensionale izometrice. Desigur, respectivele personaje beneficiană acum de noi animații, posturi și efecte sonore, unele teribil de amuzante, altele menite pur și simplu să crească gradul de realism. Din păcate, însă, în zelumul lor conservator și temeinic motivat de succesul incontestabil al seriei, cei de la Maxis au păstrat și puținele defecte ale jocului - pathfinding-ul uneori defectuos al simșilor și prostul lor obicei de a rămâne blocați prin vreun colț (în cazul nostru, cel puțin, s-a întâmplat ca servitoarea să rămână din cauze obscure timp de o zi întreagă în duș, curățându-l de zor).

Nu ne așteptam la surprize și nici n-am avut parte de ele. The Sims: Vacation urmează tradiția glorioasă a înaintașilor săi întru add-on-uri, lăsând neatins principiile de bază ale jocului și elementele ce au ajuns în timp să constituie semne distinctive ale seriei și oferind în schimb noi opțiuni și posibilități pentru cei doritori literalmente să se joace cu viața altora.

Verdict XtremPC
O serie longevivă fără prea multă substanță.

7 / 10



WARRIOR KINGS

A fost aproape de succes dar în final eșuează

Format: PC • Producător: Black Cactus • Publisher: Microïds • Distribuitor: N/A

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 500Mb



O ALTĂ clonă de Age of Empires, dar transpusă în 3D! Aceasta a fost prima impresie pe care am avut-o când am pus mâna pe produsul celor de la Black Cactus. Dar prima impresie poate fi înșelătoare, jocul având o poveste bine pusă la punct, precum și o acțiune destul de alertă, iar dacă la acest joc s-ar mai fi lucrat puțin ar fi putut ajunge una dintre cele mai bune strategii apărute în ultimul timp, datorită implementării unui excelent sistem tactic, asemănător cu ceea ce puteați vedea în Shogun sau Stronghold.

Acțiunea jocului se petrece într-o Europă medievală situată într-un univers paralel, mai precis în acele timpuri numite de istorici Evul Întunecat. În acest univers paralel, bătrânul continent cu numele generic de Orbis, iar majoritatea popoarelor acestuia sunt încorporate în așa-numitul Empire of One God. Imperiul are doi conducători: unul militar, numit și Holy Protector (Karlem Agnus) și unul religios care este Patriarhul Suprem. Nemulțumiți au existat în toate timpurile și locurile, iar această lume nu face excepție de la regulă, prin amabilitatea baronului Amalric de Cravant. Baronul va atrage asupra sa mânia imperială, sfârșind prin a fi depus de pământurile sale și plătind cu viața criticile aduse autorității imperiale. Tu îl vei înfrunghi pe tânărul Artos, fiul defunctului baron, obiectivul tău, după fuga rușinoasă, dar de altfel foarte sănătoasă, fiind recucerirea pământurilor pierdute și crearea unei rezistențe contra Imperiului. Astfel vei putea alege calea pe care o vei urma: Imperial, Pagan, Renaissance,

variații fiind posibile. Totul depinde de modul de abordare a misiunilor. Dacă îți vei cruța adversarul, atunci vei urma calea Imperială, lucru ce îți va oferi unitățile specifice Imperiului. Nimicirea adversarului atrage după sine trecerea ta de partea barbarilor (Pagans), unitățile acestora fiind de natură magică, mai precis demonică. Și dacă tot am ajuns la unități, pot să spun că acestea sunt de cinci tipuri: cavalerie ușoară, cavalerie grea, infanterie ușoară, infanterie grea și arme de asediu, jocul încurajând folosirea trupelor combinate. Faptul că jocul este realizat pe un motor grafic 3D a permis implementarea unui sistem tactic foarte avansat, ce oferă posibilitatea de a decima armate întregi având la dispoziție doar o mână de oameni, dacă vei folosi avantajul oferit de teren. Astfel, arcașii devin aproape de neînvinși dacă sunt plasați pe o înălțime, dar o șarjă a cavaleriei ușoare îi va scoate din dispoziție. Cavaleria grea poate fi învinsă printr-o combinație judicioasă de arcași și lăncieri. Trupele pot obosi, iar dacă nu sunt aprovizionate cu hrana vei constata că luptă cu mai puțină trageră de inimă, bara de sănătate scăzând vertiginos, până la nivelul la care o singură unitate inamică va putea distruge aceste trupe hămesite. Sistemul de aprovizionare constă în care și căruțe ce aduc hrana și muniția pentru trupe, iar susținerea efortului de război se face tot pe seama bieților țărani. Ei sunt cei care construiesc, conduc carele și căruțele și adună resursele necesare construcțiilor și susținerii trupelor (lemn, aur, piatră, hrană). Existența

magiei ca fapt cotidian este definitorie pentru acest univers, fiecare facțiune având unități speciale ce permit folosirea acestora: High Priestess la Pagans (permite summoning-ul de demoni), Bishop și Inquisitors la Imperial (permite invocarea așa-numitelor Acts of the God: plague, Wrath of the God, lightning).

La atmosfera jocului contribuie din plin muzica realizată cu ajutorul unor instrumente specifice Renașterii (flauturi, laute etc.), replicile unităților, precum și contururile unor regiuni (Angland, Cravant), care sunt inspirate din actuala hartă a Europei.

Jocul are potențial, dar acesta este considerabil redus de o proastă implementare a camerei, mișcarea de rotație fiind inexistentă, ceea ce face de multe ori imposibilă recuperarea trupelor de prin bălării, iar o apropiere prea mare a camerei de peisaj îți va permite o cunoaștere a structurii întime a acestuia, rezultatul fiind unul destul de nefericit: apariția unor pixeli insolenți.

Recomandat celor cu nervi puternici, care vor fi dispuși să ignore neajunsurile enumerate mai sus, fanaticilor ce au gustat din plin Stronghold și Shogun.

În același gen			
Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Shogun: Total War	9/10	XPC#12
2	Empire Earth		
3	Warrior Kings	7/10	XPC#32

Verdict XtremPC
Așteptați mai bine Warcraft III.

7 / 10

Black Mail

Peter Tari
ogduck@yahoo.com

Scriu acest mail pe jumate adormit. Mai târziu vă zic de ce. Acum vreo 3 săptămâni mergeam și yo către școală liniștit, ascultând în căști Methodman & Redman - How High (part 2) aproape dansând pe stradă (nu de bucurie că mă duc la școală, oricum nu prea sunt eu prezent acolo decât cu fizicul) și dintr-o dată O VĂD PE EA! Femeia visurilor mele. Eram la 20 de metri de ea când am văzut-o. M-a văzut și ea. Dacă ați văzut Matrix veți ști despre ce vorbesc: timpul se încetinise! Nu mai auzeam melodia, nu mai vedeam nimic, doar pe ea. Ne priveam amândoi direct în ochi, iar când eram la vreo 5 m unul de celălalt mi-a zâmbit. Un lucru știam sigur: ori ea, ori niciuna. Fata asta avea parcă tot ce-mi doresc eu de la cineva: ochi albaștri, părul negru, un corp suplu, iar mersul... mergea ca un supermodel, de zici că era la o gală sau ceva, mă rog. Ideea este că mi-a sucit mințile pe loc. Era dragoste la prima vedere, clar, fără îndoială. Vedeam în ochii ei că mă place, iar eu eram deja legumă,

amorțit. Nu mă înțelegeți greșit, nu am ieșit acum 5 minute din junglă și m-am îndrăgostit de prima fată pe care am văzut-o. Doar că așa ceva n-am simțit în viața mea, nici măcar la prima mea prietenă. Am mai mers vreo câțiva metri gândindu-mă ce naiba să fac, între timp mi-am oprit walkmanul și m-am hotărât să mă întorc după ea. Găseam eu un pretext să intru în vorbă cu ea. Doar că nu mai era. M-am întors din drum, m-am strecurat printre oameni... aproape fugeam... degeaba. Se pierduse în mulțime. M-am așezat pe prima bancă care am văzut-o și am stat așa vreo două ore. Ei, din ziua aia a început coșmarul. În fiecare zi respect cu sfințenie același drum către școală, drumul pe care-l făceam atunci când am văzut-o, dar degeaba... n-o pot găsi. Seara de la 9PM până la 3AM am program: băntui pe străzi poate-poate o găsesc. Când este zi de discotecă, sunt acolo. De aceea sunt acum pe jumate adormit. Am fost în toate liceele, am stat ore întregi pe coridoare, dar degeaba. Mă sperie gândul că ne vom ocoli toată viața și nici unul din noi nu va fi fericit. Din miștocarul, bătașul și tot ce mai eram, am rămas o legumă. În loc de Snoop Dogg & Co ce ascultam înainte, acum am dat-o

pe manele & HI-Q. Am început să fumez din ce în ce mai mult. De aici vă puteți da seama că vorbiți cu un băiat de băiat și nu cu un tocilar cu ochelari marca "Fund de sifon" sau mai știu yo ce. În final vă întreb: cum se poate găsi o persoană într-un oraș cu 1 milion de locuitori, despre care nu știu nici cum o cheamă, nici pe unde umblă, nici la ce liceu sau facultate merge, cu alte cuvinte I know shit about her. M-aș fi dus la poliție să o descriu, îi abuream yo cu ceva, dar mă cunosc destul de bine ai draq de sticleți. Și să nu-mi spuneți că eh, lasă, este ceva trecător. Știu că nu este deloc, dimpotrivă. Mai aveam încă o problemă, dar pare nesemnificativă pe lângă asta: ce pot face să nu mă mai curentez dimineața, din cauza descărcării electrostatice, când mă duc și eu la baie? Vreau să spun că de spălat trebuie să mă spăl. Iar pentru asta trebuie să-mi dau jos pijamaua. Iar după ce fac asta, cum mă ating de robinet, cum m-am și curentat. Dacă desfac robinetul învelindu-mi mâna într-o cârpă, scap, dar cum mă ating după aceea de primul obiect metalic cu pământare, este trăznit mare. Să dorm fără cămașă de noapte pe mine? Aș răci. Dați-mi o soluție, ceva.

XtremPC - răspunde

Băiatule de băiatule, Nu știm ce versiune de Matrix ai văzut tu, dar în a noastră era vorba mai puțin de dragoste la prima vedere și mai mult de bătaie și muzică supărată, pe care băieții de băieți o privesc cu dispreț. Este interesant că subliniezi constant faptul că erai o legumă și că ai rămas o legumă. Nu ne miră foarte mult: prea multă muzică hip-hop, manele și discotecă au un oarecare efect legumicultural asupra tineretului din ziua de azi. Certitudinea ta asupra sentimentelor fetei față de tine este laudabilă, însă nu tocmai realistă. Am aprecia mai curând că zâmbetul ei era unul ironic la adresa unui individ ciudat care dansa pe stradă. În definitiv, you know shit about her, nu? Dar deh!, cine suntem noi să călcăm în speranțele unui adolescent îndrăgostit? În ceea ce privește cea de-a doua problemă, ne-ai dat un șoc încă de la început. Ne-am imaginat tot felul de scenarii mai mult sau mai puțin futuriste. Apoi am aflat că pijamaua este de vină. Ce dezamăgire... Oricum, ne imaginăm ce furtună cu fulgere și tunete este la tine în baie în fiecare dimineață, mai ales când uiți să îți învelești mâna cu o cârpă.

POVESTEA TATUAJULUI MISTERIOS

Minel Ungureanu
minel@inbox.net

X-ul din logo-ul vostru are de a face cu tatuajul Angelinei Jolie?

XtremPC îți răspunde

Minel (de dragul convenienței vom accepta acest nume cu conotații n.r.), suntem siguri că te-ai străduit foarte mult până să găsești această fotografie, examinând cu atenție sute (poate chiar mii) de poze cu staruri și tinere îmbrăcate sumar, căutând în toate culele rozului un semn care să te facă să exclami fericit "AHA!", bucuros că ai deconspirat cel mai ascuns secret: legătura tainică dintre XtremPC și Angelina Jolie. Presupunerea tale s-au dovedit adevărate: există într-adevăr o legătură, dar ea este mult mai banală decât te-ai aștepta.

În fiecare vară, colectivul XtremPC se deplasează în grup organizat în munții Orăștiei, unde sapă în căutare de cocoșei de aur și monede dacice, sub pretextul că instalează un cablu de fibră optică București - Sighetu Marmației. Vara trecută așteptam în zona cetății Sarmizegetusa un autocar cu turiști străini, printre care se aflau și doi cetățeni din mica (dar bogată) țărișoară africană Swaziland n'Gave (cu capitala la Mbabane). Aceștia urmau să cumpere de la noi trei fibule de aur, cinci cataramă dacice de

argint și o scuipătoare din bronz masiv, datând din perioada romană. Bani câștigați pe ele urma să îi investim în scopul nobil de tipărire a unui plic de carton pentru CD-ul revistei (și o vacanță de vis pe insula Ciorogărla del Sol). Tranzacția a reușit, nu fără unele mici impedimente (vă vom povesti altădată cum a fost confundat un investigator S.R.I. sub acoperire cu Iliescu și cum și-a pierdut o zi întreagă încercând să explice eroarea bătrânelelor din sat, plecând în cele din urmă cu cinci kilograme de brânză de burduf și o duzină de macrameuri).

În același autocar se afla și Angelina Jolie, în calitate de ambasador al refugiaților fără frontiere, venită să trateze cu o serie de mineri din Hunedoara, care se refugiaseră în mine și amenințau că nu mai pot să iasă. Lăsată în voia ei prin pădure, fătuca s-a apucat să mănânce coacăze, trezindu-se cu o frumusețe de apendicită de la semințe. Alertat de urgență, singurul medic din apropiere, veterinar prin formație, a efectuat o operație complexă, cu secționare abdominală în partea stângă și extragere de splină, reușind să ocolească oportun apendicele inflammat, care se afla, după cum orice doctor normal și treaz vă poate spune, în partea dreaptă. Din fericire, apendicita s-a dovedit a fi o alarmă falsă, inflamația cedând în urma unui tratament local cu palincă de cireșe.

Angelina s-a decis să marcheze evenimentul cu un tatuaj, fraza în latină de lângă "X"-ul care marchează urmele operației ("quod me nutrit me

destruit") putând fi tradusă aproximativ prin "ce mănânc mă poate distruge". Probabil că dacă un ziarist o va întreba de circumstanțele acestui tatuaj, va zâmbi misterioasă, cu gândul la palinca de cireșe și la cei doi cocoșei de argint, din perioada răscoalei lui Horea, Cloșca și Crișan, pe care am reușit să o convingem să îi cumpere ca vestigii mayase.

Răspunsul la întrebarea ta este deci, nu. Nu are nici o legătură.



BEZNA ÎNTUNECATĂ

Două personaje în căutarea unui autor

HERE is gone John McClane, polițist la secția 24 din New York, se trezi într-un întineric absolut. Ideea de trezire este puțin nepotrivită, din moment ce asta ar presupune ca înainte să fi dormit, însă o vom folosi ca atare. John McClane nu își aducea practic aminte să fi dormit până în momentul respectiv. De fapt, după cum remarcă după o scurtă încercare de memorare a trecutului recent, nu își aducea aminte mai nimic în afară de detaliile de bază ale existenței sale: soția - Holly, cei doi copii, o serie de confruntări eroice cu teroriști și răufăcători. Nimic despre cum ajunsese aici sau despre unde era acest "aici". Se ridică încet de pe o presupusă podea și se învârtă cu brațele întinse, încercând fără succes să dea de un obiect familiar. "Poate am orbit, fir-ar dracu al dracu", scrâșni el din dinți. O inventariere sumară a conținutului buzunarelor se dovedi fructuoasă, dar nefolositoare. În mijlocul beznei John McClane se afla în posesia a: un dolar și 45 de cenți în diverse monede, un mănunchi de chei, un pix și o insignă de detectiv. Nici vorbă de revolver. "Mama ei de viață", mormăi el.

Din moment ce toate direcțiile păreau la fel, se decise să meargă drept înainte. După patru pași șovăielnici, combinați cu fluturări frenetic/preventive de brațe în întineric, John prinse curaj și începu să meargă normal. "Ce-o fi, o fi", își spuse. După cinci minute de mers în gol, decise să o ia spre stânga, lovi frontal un perete și văzu stele verzi.

You never know. Înjurând de mamă, pereți și câini comunitari, John se decise să urmeze peretele, în speranța că va duce undeva. Absența oricăror elemente de mobilier sau detalii arhitecturale îl puse pe gânduri, însă pulsațiile dureroase dinspre cucuiul ce începea să i se ivească în frunte îl împiedicau să gândească foarte coerent. Pasaajul șerpuia prin bezna către nicăieri. Brusc, din direcția opusă se auzi o bufnitură și un șir de înjurături pe un ton gutural.

- Cine-i acolo? strigă McClane. Ieși la vedere!

- Te-a scăpat în cap mămicuța ta când erai mic, tembelule? veni răgușit răspunsul. Cam unde dracu aș putea să mă duc ca să mă vezi tu, trecând peste faptul că am căzut în ditamai groapa?

- Am un pistol! blufă polițistul.

- Sunt sigur că al meu este mai mare decât al tău. Poți să vii să îmi dai o mână de ajutor? Alunec, și nu știu cât de adâncă este chestia asta.

McClane decise că momentan nu era nici un pericol din partea străinului.

- Ok. Dă-mi un semn unde ești.

- Ia-te după vocea mea, răcni exasperat individul. Ce-ai vrea, focuri de artificii?

După jumătate de minut, o voce venind de undeva de la nivelul solului rosti scrâșnit:

- Gata, m-ai găsit!

- Hmmm, se miră McClane, vezi mult mai bine decât mine pe întineric.

- Da, sunt un adevărat liliac, icni individul. Acum mută-te dracului de pe mâna mea.

Polițistul se conformă, apoi îl extrase pe necunoscut din groapa invizibilă.

- Mă numesc John McClane, îi scutură el mâna betegită.

- Duke. Duke Nukem, veni răspunsul. Ai idee unde suntem?

McClane ridică din umeri, apoi, realizând inutilitatea gestului, zise:

- Habar n-am.

Truth is a whisper. S-ar putea să am eu o idee, se auzi o șoaptă. Cei doi bărbați tresăriră.

- Viața devine din ce în ce mai interesantă, cugetă pe un ton gutural Duke. Și cam cine ești mătăluță?

- Nu contează. Important este că știu unde sunteți și de ce sunteți aici.

- Luminează-ne, își încercă McClane norocul cu un joc de cuvinte. Nimeni nu păru excesiv de amuzat.

- Sunteți în mintea unui redactor de la o revistă obscură de PC, la nivelul cel mai de jos, la limita dintre subconștient și inconștient. Nu sunteți reali. Sunteți două idei, două prototipuri, pe care intenționează să le folosească într-o povestioară, speră el, amuzantă. Problema este că a uitat de voi, și alunecați din ce în ce mai mult către inconștient. Și vă asigur că nu vreți să vă întâlniți cu unele dintre... chestiile care bântuie pe aici. Nu este foarte plăcut. Trebuie să mergeți în sus, mereu în sus, în speranța că își va aduce din nou aminte de ce a vrut cu voi.

- Nu suntem reali, zici, mormăi Duke. Ce-ai zice de un șut virtual în dinți?

- Stai ușor, îl reținu McClane. Se poate dovedi util.

- Și un picior rupt se poate dovedi util, comentă Duke. Te poți lovi cu el în ceafă fără să fii contorsionist. Dar să zicem că sunt de acord. Orice ca să ies de aici. Încotro?

Up, Up, Up. În sus, rosti șoptit vocea.

Urmați-mă. O să fluier un cântecel popular finlandez ca să știți încotro să mergeți.

Cei doi bărbați se ridicară și porniră pe urmele fluierăturilor firave care descriu mai mult un marș funebru. Dar pe întineric orice fluierat pare un marș funebru. Și toate pisicile sunt, inevitabil negre.

- Cine ziceai că ești? încercă din nou McClane să lege o conversație.

- Un echivalent al Conștiinței, să zicem.



Redactorul de care vorbim a cam depășit timpul cu articolul și o s-o cam încurce dacă nu îl predă odată. Este de datoria mea să îi aduc aminte că mai are și responsabilități.

- Aha, rosti McClane. Nu că ar fi înțeles ceva.

What a scene! Încet, încet, întinericul se transformă într-o ceață gri și cei doi își zăriră pentru prima oară călăuza: un tip destul de dolofan care gâfăia astmatic, deja obosit de expediție. În față începea deja să se zărească un șir de uși.

- Acum..., grăsunul își pierdea deja răsufarea, ... nu trebuie decât să găsiți o cale către conștiința lui.

Trecând nepăsător peste partea metafizică, Duke concluzionă:

- Una dintre ușile astea?

McClane o deschise pe cea mai apropiată. Dinăuntru evadară suspine fierbinți și sunete umede.

John o închise delicat și îi aruncă o privire Conștiinței, care ridică din umeri.

- V-am zis că are altele în minte momentan.

Smash. Duke deschise o altă ușă din spatele căreia năvăliră mirosuri apetisante de mâncare. Ușa după ușă, toate erau ocupate cu diverse metode mai mult sau mai puțin plăcute de pierdut timpul. În final, ultima dintre uși dădea către o cameră din care se auzea o melodie Goo Goo Dolls. Cineva răcni:

- Nu deranjați! Dau cu băta!

- Blufează, rânji McClane. Ai onoarea, îl împinse el totuși pe Duke înainte.

Duke fu întâmpinat cu o lovitură ce îi zgudui dantura. Făcu o întoarcere la 180 de grade și ținându-se de maxilar îl îndemnă înfundat pe McClane:

- Intră tu, că pe mine mă bufnește râsul...

It's over. John McClane, polițist la secția 24 din New York, se trezi într-un întineric absolut. Ideea de trezire este puțin nepotrivită, din moment ce asta ar presupune ca înainte să fi dormit, însă o vom folosi ca atare...

*Interstițiile în engleză sunt titlurile unor melodii de pe albumul Gutterflower al celor de la Goo Goo Dolls, ascultat de autor în timpul redactării acestei pagini. Cu toate acestea nu vă așteptați să existe vreo legătură între ele și text.



jocuri fără limite



SKINMEDIA

- unic distribuitor -

Str. Puskin 18, Bucuresti 1 - Tel/Fax : 01-231.50.97

E-mail: contact@skin.ro - <http://www.skin.ro>

Viata e un joc
Life's a game



Luigi's Mansion
Te va speria de moarte



Super Smash Bros. Melee
Personaje simpatice rezultate drastice



Wave Race - Blue Storm
Un pic mai realist si vei avea
nevoie de vesta de salvare



Nintendo®
jocuri para limite



NINTENDO
GAMECUBE™

Orange PrePay

ai totul la un loc

- cu Orange PrePay poți vorbi mai ieftin, activând una dintre cele două opțiuni

Numere Favorite - vorbești cu **42% mai ieftin** cu 5 prieteni, indiferent de rețea

Timp Favorit - vorbești cu **28% mai ieftin**, în fiecare seară între orele 20.00 - 08.00 și în weekend

- ai bonus pentru apelurile primite și alte 5 bonusuri suplimentare
- după primul minut de convorbiri, ai taxare la secundă
- ai Roaming internațional și acces internațional de la primul apel

the future's bright, the future's Orange

